Г. К. БЕДАРЕВ
ИГРЫ
и
РАЗВЛЕЧЕНИЯ
• СОВЕТСКАЯ РОССИЯ •

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Массовое гулянье или вечер отдыха в клубе трудно представить себе без игр, аттракционов а других веселых развлечении. Они обычно подготавливаются заранее массовиками-затейниками, которые составляв ют программу игр и аттракционов и готовят весь необходимый для их проведения инвентарь. Но далеко не во всех клубах, а тем более в сельских, есть профессиональные массовики, имеющие специальную подготовку. Организаторами веселья на вечерах и гуляньях обычно являются затейники-общественники из числа активистов клуба. Эта книга и предназначается для них. Здесь они найдут материал, который поможет им в их полезной работе. В нашей стране самодеятельное искусство получило самое широкое развитие. Однако в программах самодеятельных вечеров выступления фокусников встречаются очень редко, хотя они пользуются заслуженной любовью у наших зрителей. Фокусы вносят, помимо разнообразия еще, и много веселья в программу вечера. В одном из разделов книги участники самодеятельности найдут описания фокусов, которые они смогут показать со сиены на своих концертах.

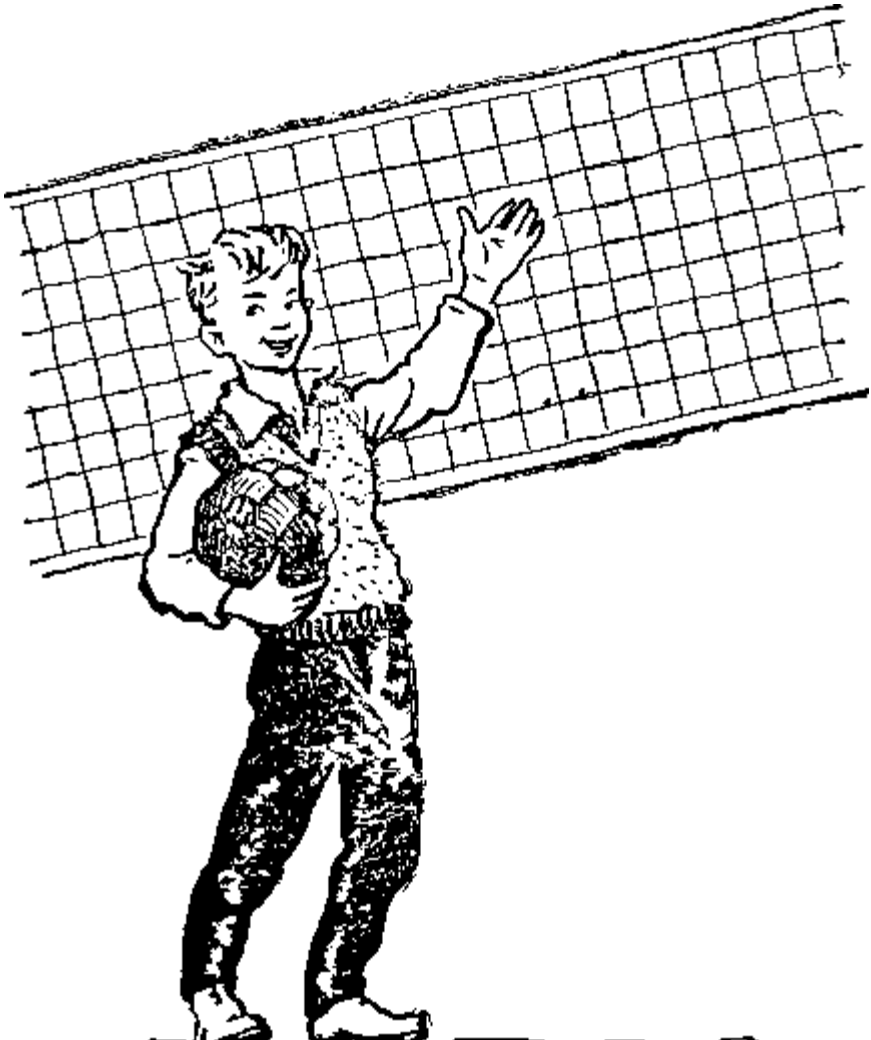
- Георгий Кельсиевич Бедарев
  - ○ ■
  - ○ Игры
    - ■ Волейбол без сетки
    - ■ Баскетбол на прогулке
    - ■ Волейбол с городками
    - ■ Два мяча
    - ■ Тройки
    - ■ Круговые салки
    - ■ Перебежки
    - ■ Пятнашки с мячом
    - ■ Прыжки
    - ■ Гонки
    - ■ Мяч — в центр
    - ■ Догонялки
    - ■ Скользящий штырь
    - ■ Игра в «500»
    - ■ Городки — в круг
    - ■ Загоняло
    - ■ Свеча
    - ■ Бильярд в два шара

- Настольные городки
  -
  -
    -
    -
    -
    -
    -
    -
    -
    -
    - «Блошки»
    - Арифметика
    - Конусы
    - Палочка-выручалочка
    -
    -
- Атракционы
- Трудный переход
- Скок-поскок
- Упрямые козлы
- Развеска
- Ловкие
- Баланс на катке
- Коридор
- По кругу
- Шпоры
- Гонки
- Охотники за мустангами
- Тише едешь — дальше будешь
- По скрытой цели
- Силомер
- Головоломка
- Деревянная головоломка из трех элементов
- Из шести брусков — одна фигура
- Головоломка с шахматной доской
-
- Разрезные картинки
- Из семи — восемь
- Из пяти кусков
- Из двух квадратов один
- Белые и черные
- Пять фишек
- Прыжки
- Заблудившаяся единица

- Игра-головоломка «16»
- Зоологическая головоломка
- Башня
- Два цвета
- Девять цифр
- Восемь фишек
- Четыре ромба и крест
- Звезда
- Узор из кружков
- Цифры в треугольнике
- «Магический» шестиугольник
- По кругу
- Две головоломки
- Восемнадцать ходов
- Двадцать два хода
- Головоломки со спичками
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
- Ответы к головоломкам
-
- Фокусы
  - «Воссоздание» из пепла
  - Платон «из воздуха»
  - «Волшебное» превращение
  - Моментальное увеличение портретов
  - Платок — «хамелеон»
  - Перелеты
  - «Эфирный» платон
  - «Волшебный» огонь
  - «Волшебный» платок
  - «Предвидение»
  - Веревка «факира»
  - «Волшебные» колпачки

        - Домино
        - «Магический» пакет
        - «Ясновидение»
        - «Художник» — моменталист
        - «Волшебный» зоопарк
        - Фокус со спичками и папиросой
        - Фокус с веревками
        - Вижу сквозь колоду
    - Исчезающая карта
        -
        - Отгадывание карт
        - Карта из кармана
        - «Королевский» фокус
        - Рассказ-фокус
        - Десять «магических» пар
        - Фокус с 21 картой
        - Пятнадцать «магических» карт
        - Фокус-шутка
        - До пятнадцати
        - Карта — «хамелеон»
        - «Стареющие» карты
        - «Послушная» карта
        - Необычный баланс
        - Фокусы со специальной колодой
        - Первый фокус
        - Второй фокус
        - Третий фокус
        - Математические фокусы

Георгий Кельсиевич Бедарев
Игры и развлечения



ИГРЫ

Игры

Волейбол без сетки

Большой веселой компанией вы отправились на прогулку. Вот на ровной полянке любители футбола затеяли игру, им это сделать легко: положили два камня или воткнули два колышка — и импровизированные ворота готовы. Идет веселая игра.

Волейболистам тоже хочется поиграть, но нет сетки, да если бы и была сетка, так повесить ее не на что: нет ни столбов, ни подходящих деревьев поблизости.

Имея волейбольный мяч, на прогулке можно сыграть в волейбол и без сетки. Выбрав и очертив подходящую площадку, посередине ее, там, где обычно вешается сетка, проводят черту — и волейбольная площадка готова. Затем желающие играть составляют две команды по 12 человек в каждой. Команды в свою очередь делятся на две пол у команды по 6 человек.

Одна полукоманда (6 человек) располагается на площадке как обычно при игре в волейбол, а вторая полукоманда (6 человек) встает на средней черте лицом к противнику. Когда обе команды выстроены, то на средней черте (там, где должна висеть сетка) образуется «живая стена» из 12 человек, по 6 человек от каждой команды. Игроки обращены лицом в разные стороны (каждый в сторону своего противника), и стоят они через одного. Эти игроки не имеют права сходить со средней черты и оборачиваться в сторону своей команды. Они отражают мяч только в сторону противника, имея право при этом подпрыгивать над средней чертой. Отраженный ими мяч должен приниматься как обычный мяч, посланный на площадку противником. В остальном игра протекает как обычно, но мяч перекидывают не через сетку, а через «живую стену» из 12 игроков.

Все правила игры остаются теми же, что и в обычном волейболе, за небольшими исключениями, которые состоят в следующем.

1. В середине игры, когда счет достигает 8, полукоманды меняются местами, то есть те, что играли на площадке, встают на среднюю линию, в живую стену, а игроки из стенки переходят играть на площадку.

2. Когда в процессе игры игрок из живой стенки коснулся мяча, но не смог отразить его и мяч перелетел на половину его команды, то в этом случае команда должна вернуть мяч обратно на площадку противника не более чем за два удара.

Баскетбол на прогулке

На прогулке можно сыграть не только в волейбол, но и в баскетбол. Для этого нужно на обеих лицевых линиях очерченной площадки, там, где обычно должны стоять стойки со щитами, начертить круги диаметром в 1 метр. Команды составляются из девяти человек каждая. Один из членов команды становится в центр круга на лицевой линии площадки противника, пять игроков располагаются на своей половине площадки, как обычно при игре в баскетбол, и три игрока команды — на своей же половине около круга. Эти три игрока в процессе игры не имеют права отходить от круга дальше, чем на метр, для чего около кругов очерчены метровые зоны (рис. 1). Им также не разрешается захватывать мяч руками, они имеют право только отражать его короткими ударами, как при игре в волейбол.

Цель игры заключается в том, чтобы команда, передвигаясь с мячом по полю, как обычно в баскетболе, старалась кинуть мяч в руки своему игроку, стоящему в круге на половине противника. Игрок, стоящий в центре круга, ловя мяч, может прыгать вверх, но выходить за пределы круга он не имеет права. За каждый пойманный этим игроком мяч команде засчитываются очки, как обычно в баскетболе.

Когда производятся штрафные броски, три игрока, стоящие около круга, не уходят со своих мест, а так же, как и в процессе всей игры, стараются помешать игроку, находящемуся внутри круга, поймать мяч.

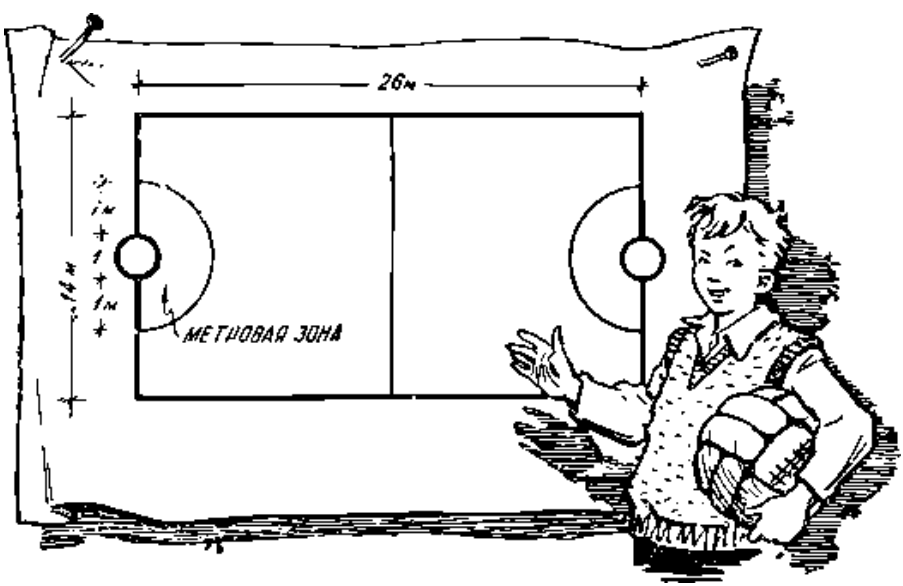


Рис. 1

Остальные правила игры в баскетбол в этой игре остаются без изменений.

Волейбол с городками

На волейбольной площадке можно организовать интересную игру с городками. На площадке чертят два квадрата, по одному на каждой ее половине, в расстоянии полутора метров от сетки; размер стороны квадрата — один метр. Квадраты соединяются между собой двумя линиями, внутри которых заключена «мертвая зона» (рис. 2). В каждом квадрате ставятся (на попа) по пять городков, 4 по углам и 1 в центре.

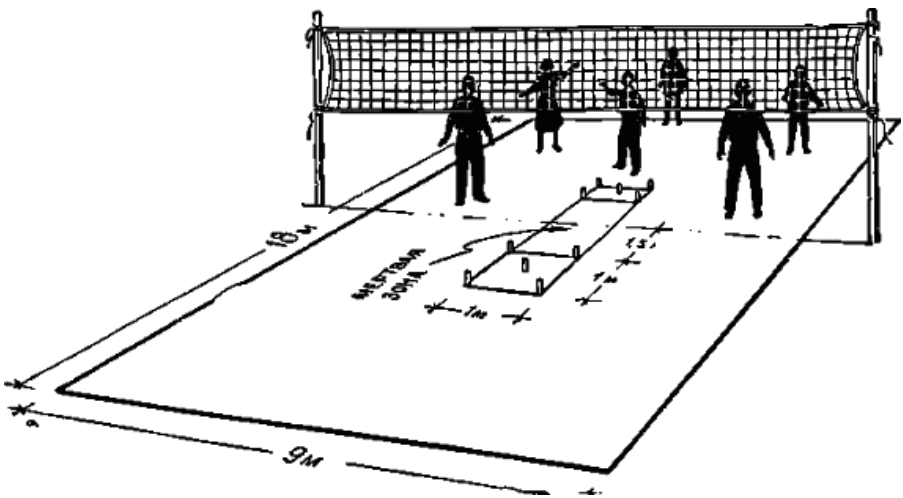


Рис. 2

Количество играющих — 12 человек, по 6 человек в команде (как при игре в волейбол). На поле они расстанавливаются, как показано на рисунке. Сетка натягивается как обычно — на высоте 2,4 метра для мужчин и 2,2 — для женщин. Счет в игре ведется так же, как в волейболе, — до 15 очков. В игре сохраняются все основные правила игры в волейбол, но в ней есть и дополнительные правила.

1. В квадраты и «мертвые зоны» играющие заходить не имеют права, за это нарушение команде засчитывается одно штрафное очко. Если же это команда, подающая мяч, то она теряет только подачу.

2. За каждый сбитый мячом (на половине противника) городок команда выигрывает два очка, а сбитый городок из игры изымается.

3. Если игрок случайно уронит городок на своей половине, то

его команда теряет два очка, а городок также изымается из игры; если это происходит в команде, подающей мяч, то команда проигрывает одно очко и теряет право подачи.

Два мяча

В середине волейбольной площадки выделяется полоса шириной в 6 метров — это «мертвая зона» (рис. 3). На площадке, по обе стороны этой зоны, располагаются игроки двух команд, в каждой команде не более 10 человек. У каждой из команд имеется по мячу, которые одни одновременно, по сигналу, кидают своим противникам, а те, не давая мячу коснуться земли, возвращают его обратно. Так одновременно два мяча все время перекидываются через «мертвую зону». В процессе игры ведется счет ошибкам по очкам. Команда, проигравшая двенадцать очков, считается побежденной.

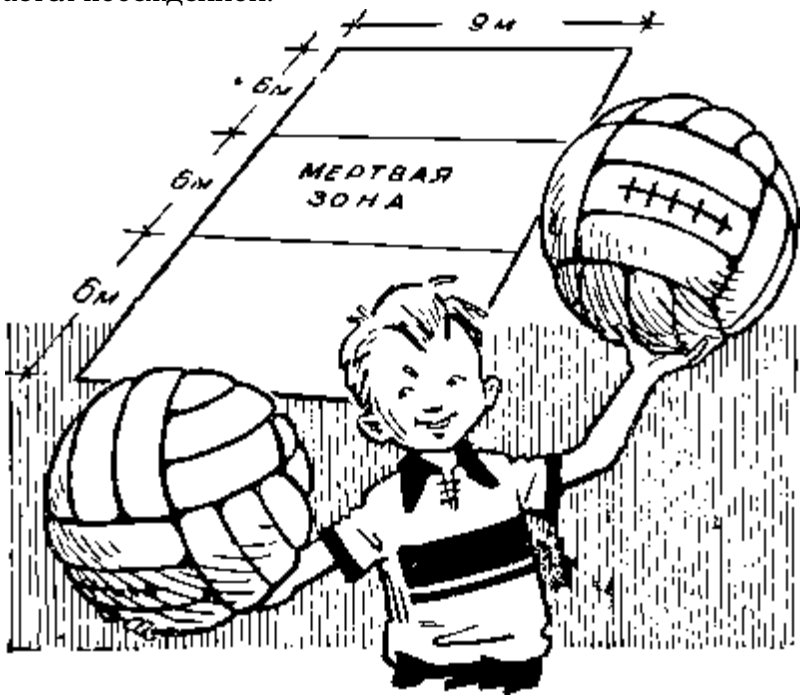


Рис. 3

Очки засчитываются в следующих случаях:

1. Если мяч попал в» мертвую зону», команда, виновная в этом, теряет одно очко.

2. Если мяч брошен за пределы площадки (в аут) — одно очко.

3. Если оба мяча одновременно окажутся на одной стороне,

то команда, на стороне которой оказываются мячи, теряет два очка.

4. Если мяч коснулся земли — одно очко.

Тройки

Эта игра может проводиться как на воздухе, независимо от времени года, так и в закрытом помещении. По жребию один из играющих водит. Остальные разбиваются на группы по 3 человека (тройки). В каждой тройке игроки становятся в затылок друг другу и держатся за плечи впереди стоящего товарища, образуя таким образом короткие «цепочки» (рис. 4). Задача водящего «осалить» любого игрока, находящегося в конце тройки. Игрокам, возглавляющим тройки, разрешается, разведя руки в стороны, прикрывать «хвосты» своих цепочек, не давая таким образом водящему осалить крайнего игрока; при этом держать водящего руками нельзя. Когда водящему удается осалить хвостового игрока, то последний становится водящим, а прежний водящий становится возглавляющим в этой тройке, и игра продолжается.

Круговые салки

Рис. 4

Играющие становятся по кругу лицом внутрь его. Все играющие держат правые руки вытянутыми вперед и ладонями кверху; рука при этом слегка согнута в локте. Водящий, который ходит внутри круга, должен осалить одного из игроков, ударив его по ладони правой руки. Естественно, играющий при этом отдергивает свою руку, не давая водящему осалить себя Когда водящему удается кого-либо осалить, то осаленный идет в круг водить, а прежний водящий становится на его место. Если играющих более двадцати человек, то в кругу одновременно ходят два-три и более водящих, и игра становится более оживленной.

Перебежки

На земле чертятся небольшие круги диаметром 50–60 сантиметров на расстоянии полутора-двух метров друг от друга Количество кругов должно быть на один меньше числа играющих.

Один из играющих по жребию становится водящим Все остальные получают порядковые номера и по своему усмотрению расстанавливаются по одному в каждом круге. Играющие в процессе всей игры меняются кругами, перебегая из одного круга в другой, а водящий, который ходит между кругами, старается занять свободный крут, и если ему это удается, то водить начинает тот, кто остался без круга.

Кроме того, водящий имеет право без всякого ограничения назвать любые два номера, при этом игроки, которым принадлежат эти номера, обязаны поменяться кругами, в которых они стоят, а водящий во время их перебежки старается занять один из освободившихся кругов. Если водящий оказывается рядом с кругом, в котором стоит игрок, номер которого был назван, то последний может не оставлять своего круга, пока к нему не прибежит второй игрок, также названный водящим. Остальные же игроки при этом стараются помочь вызванным игрокам и, пользуясь освободившимся кругом, перемещаются так, чтобы свободный круг оказался как можно ближе от того игрока, который должен бежать по вызову водящего.

Пятнашки с мячом

Площадка для этой игры не должна быть больше, чем 15х15 метров. Один из играющих водит, он должен осалить — запятнать кого-либо из играющих, и тогда тот станет водящим. Играющие же, перебегая по площадке, все время перекидывают между собой мяч. Если одному из них угрожает опасность быть осаленным, то его партнеры перекидывают ему мяч. Когда мяч оказывается у него в руках, то его уже осалить нельзя. Мяч долго задерживать запрещается. Его можно держать, только пока около вас стоит водящий. При большом количестве играющих можно играть одновременно двумя мячами.

Прыжки

На земле или на полу чертится линия. Играющие выстраиваются двумя равными колоннами перпендикулярно к этой линии. Затем игроки парами (по одному из каждой колонны) одновременно делают прыжок в длину. Судья, который проводит игру, отмечает длину прыжков первой пары играющих, затем выходит следующая пара прыгунов, каждый участник которой начинает свой прыжок от того места, куда прыгнул его предыдущий партнер, то есть от отметки, сделанной судьей. И так пара за парой игроки прыгают вперед и вперед, пока не прыгнут все игроки в обеих командах. Когда прыжки закончены, объявляется команда (колонна) победительница — та, что в общей сложности прыгнула дальше своих соперников.

Гонки

По числу играющих все участники делятся на три равные группы. На земле проводится линия старта. Две группы (бегущие) становятся по одну сторону в две колонны перпендикулярно к линии старта. Расстояние между этими колоннами должно быть три метра. Третья колонна (водящие) становится с другой стороны стартовой линии, также перпендикулярно к ней и посредине между двух колонн бегущих. Все играющие стоят лицом к стартовой линии. Три игрока, возглавляющие колонны, стоят на стартовой линии.

Игроки, возглавляющие колонны, поворачиваются лицом к своим колоннам, и игра начинается.

Водящий, стоя на стартовой линии, говорит: «один, два, три, торопись, беги». При последнем слове он ударяет в ладоши, поворачивается и бежит между колонн бегущих, его задача — осалить одного из двух игроков бегущих, которые начали бег одновременно с ним и бегут с внешних сторон своих колонн в ту же сторону, что и водящий. Салить их водящий имеет право только до того, как они успеют взяться за руки. Если водящий не успевает осалить их, то все они возвращаются и становятся в конце своих колонн. Затем на старт выходят следующие по порядку бегущие и водящий, и бег возобновляется. Когда же водящему удается осалить одного из бегущих, то второй бегущий становится водящим и встает в конце колонны водящих, а прежний водящий с осаленным им игроком встают в хвосты колонн бегущих.

Мяч — в центр

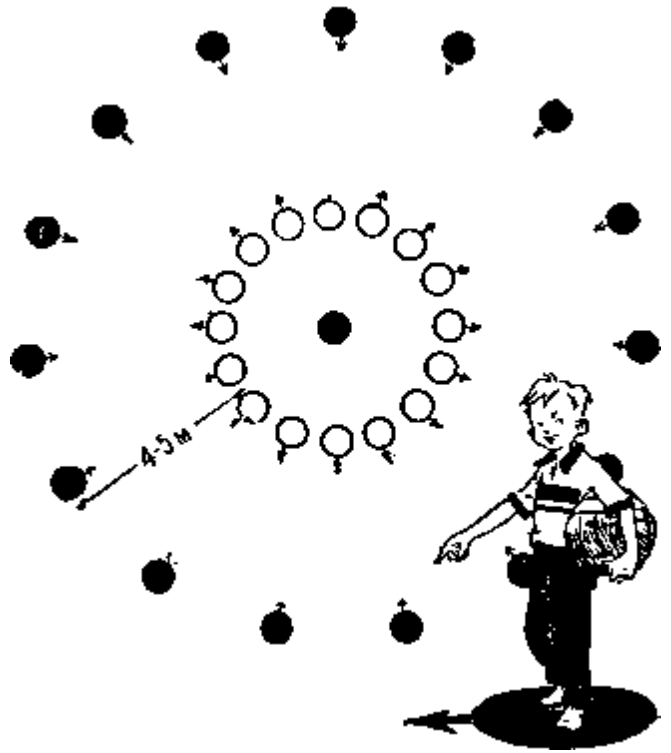


Рис. 5

Играющие разбиваются на две равные группы — команды. По жребию игроки одной группы (защитники) образуют небольшой плотный (не менее 2 метров в диаметре) круг, в котором они стоят лицом наружу; в середине этого круга находится один игрок из противоположной команды нападающих. Игроки второй группы (нападающие) на расстоянии 4–5 метров от первого образуют второй внешний круг, в котором все игроки стоят лицом внутрь (рис. 5). Игроки внешнего круга — нападающие, перебрасывая мяч друг другу, стараются забросить его в середину внутреннего круга, в руки своему игроку, а играющие внутреннего круга стараются, не сходя со своих мест, перехватить — поймать этот мяч.

Правила игры

1. Если мяч пойман игроком, стоящим в середине внутреннего круга, то он по своему выбору удаляет одного из защитников, над которыми пролетал этот мяч.

2. Если же мяч пойман защитником, то из игры выходит нападающий, который кидал этот мяч.

3 Если мяч, закинутый в середину внутреннего круга, успеет коснуться земли раньше, чем будет пойман стоящим там нападающим, то этот нападающий удаляется из игры, а его место занимает нападающий, кидавший этот мяч.

Игра продолжается до тех пор, пока из нее не будут удалены все игроки внешнего или внутреннего круга. После чего команды меняются местами, и игра возобновляется снова.

Вариант игры

Эту игру можно проводить, не удаляя игроков из игры, а за каждую ошибку, перечисленную выше, засчитывать одно штрафное очко. В этом случае игра продолжается, пока одна из команд не наберет 20 очков и при этом обгонит противника не меньше чем на два очка. Если счет будет у одной команды 19, а у противоположной 20 очков, то игра продолжается до 21 очка, и т. д.

Когда одна из команд набирает 10 очков, то защитники и нападающие меняются местами.

Догонялки

Играющие делятся на две равные команды и, встав через одного на расстоянии 1,5–2 метров друг от друга, образуют большой круг. Каждая из команд должна иметь «свой мяч». В начале игры мячи находятся в диаметрально противоположных (наиболее удаленных друг от друга) точках круга. Одновременно, по сигналу, играющие начинают перекидывать мячи в одну и ту же сторону (по часовой стрелке). Мяч перекидывается только своему близстоящему члену команды. Цель игры — догнать своим мячом мяч противника и обогнать его. Как только какой-либо из команд это удается сделать, игра останавливается. Обогнавшая команда выигрывает одно очко. Затем игра возобновляется. Игру выигрывает команда, набравшая 10 очков, но при этом она должна обогнать команду своих противников не меньше чем на 2 очка.

Скользящий штырь

Для этой игры нужна площадка длиной около 6–7 метров. В середине площадки проводится поперечная линия, на которой устанавливается штырь. По обе стороны от этой линии проводятся еще по пять параллельных к ней линий с каждой стороны с расстоянием между ними в 10 сантиметров. От крайних линий на расстоянии 2,5–3 метров проводятся линии конов (рис. 6).

Играющие делятся по числу участвующих на две равные команды. Внутри команды каждый игрок должен иметь порядковый номер. Обе команды получают по одному фанерному кольцу. Затем играющие по одному со своих конов, чередуясь командами, кидают кольца, стараясь накинуть их на штырь. Игрок, сумевший накинуть кольцо на штырь, передвигает его на следующую линию в направлении к кону противника. В течение игры штырь перемещается командами то в одну, то в другую сторону, пока одной из команд не удастся передвинуть его на самую дальнюю от нее (одиннадцатую) линию. Эта команда и выигрывает игру.

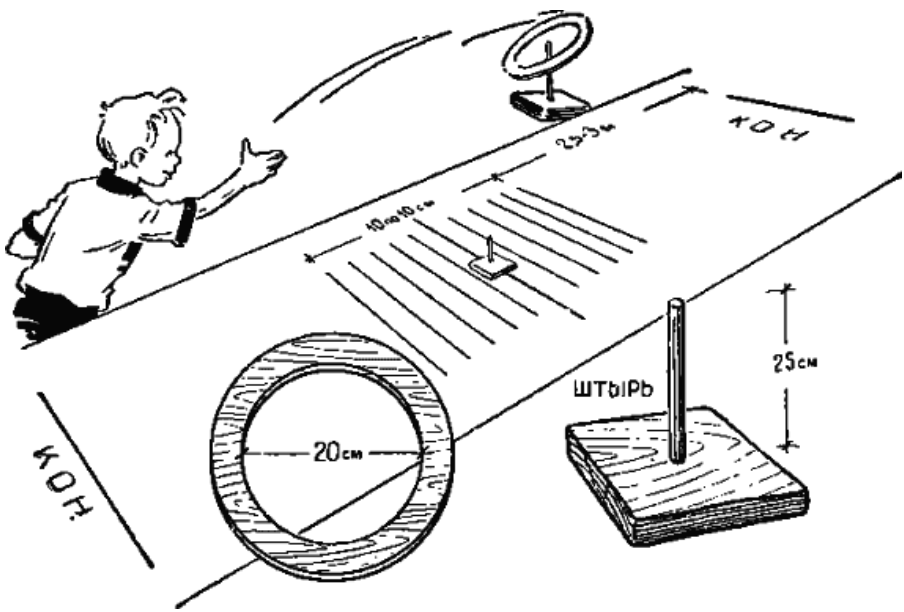


Рис. 6

Игра в «500»

В этой игре могут участвовать от двух до двенадцати человек. Для игры нужно иметь 2–3 кольца из фанеры или прутьев и 9 штырей. Если игра проводится не в помещении, то штыри можно заменить вбитыми в землю колышками. Отметив линию кона, перпендикулярно к ней проводят вторую линию. По этой линии расставляются штыри — первый в двух метрах от кона, за ним через каждые 35–40 сантиметров ставятся следующие семь штырей. Последний, девятый, штырь устанавливается на расстоянии метра от восьмого штыря.

Играющие по очереди с линии кона бросают кольцо, стараясь накинуть его на один из штырей. За каждое наброшенное кольцо играющему засчитываются очки. Кольцо, наброшенное на первый штырь, дает 5 очков, на второй — 10, на третий — 15, на четвертый, пятый, шестой — по 20 очков, на седьмой — 25, на восьмой — 50, на последний, девятый — 100. Эти очки нужно надписать на подставках штырей. После каждого наброшенного на штырь кольца играющий имеет право на дополнительный бросок. Игра ведется до 500 очков, и тот, кому первому удается набрать это количество очков, побеждает.

Городки — в круг

На ровной площадке или на полу чертятся концентрические (из одного центра) три окружности радиусами метр, полтора метра и четыре с половиной метра. Две внутренние окружности делятся прямыми линиями на 12 равных частей. В точках пересечения окружностей и линий расставляются 12 пар городков. В центре окружности ставится один городок (рис. 7). Внешняя большая окружность является линией кона, с которой играющие по очереди катают деревянный шар диаметром 8–10 сантиметров, стараясь сбить им один из городков, стоящих на малой окружности.

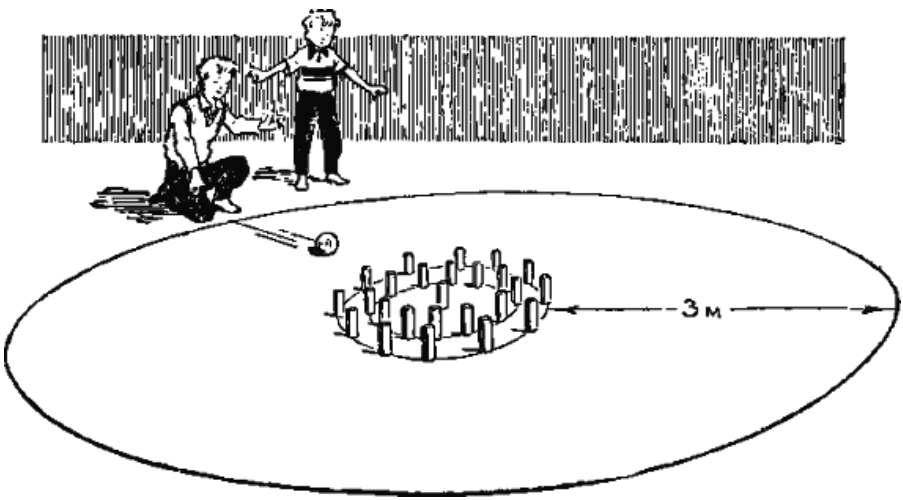


Рис. 7

Правила игры следующие.

1. Выигрывает тот, кто первым собьет семь городков. Если играют более двух человек — каждый сам за себя, — выигрывает сбивший пять городков.

2. В игре запрещается наступать на линию кона и заносить за нее руку, толкающую шар.

3. Сбивать можно только городки, стоящие на малой внутренней окружности, если же при этом сбит городок, стоящий

на большой внутренней окружности, то оба городка восстанавливаются на своих местах. Если при этом сбит только городок, стоявший на большой окружности, то его устанавливают на свое место, а с виновного берут штраф — один городок. Этот городок ставят на свободное место на внутренней малой окружности; если игроку нечем «заплатить» штраф, ему записывается долг. Если игрок сбивает городок, стоящий в центре, то он возвращает в игру все ранее им сбитые городки и начинает игру снова.

Загоняло

Эго очень веселая старинная игра. В ней должно участвовать одновременно не более 10–12 человек. Для игры нужны городошные биты (палки) в количестве на одну меньше числа играющих и один городок.

Перед началом игры все участники ее по очереди с одного и того же места кидают биты с ноги; для этого биту ставят вертикально на носок правой ноги и слегка придерживают ее в этом положении пальцами правой руки, затем, отведя ногу назад, толкают (кидают) биту вперед, стараясь кинуть ее как можно дальше. Тот, чья бита окажется брошенной ближе всех, становится водящим. Водящий биты не имеет и берет городок.

Игру эту лучше всего проводить за околицей деревни на лугу, где проходит тропа. На тропе отмечается начальная линия — кон. В 8–10 метрах от кона на тропе водящий ставит вертикально (на-попа) городок, остальные играющие в порядке очередности кидают свои биты в этот городок, стараясь сбить его.

Если игрок метнул биту и не сбил при этом городка, бита его остается лежать на том месте, куда она упала. За ним бьет следующий, очередной участник игры. Предположим, что он сбил городок.

Сбитый городок выносится на тропу и ставится водящим вертикально (на-попа), но уже напротив того места, куда он отлетел от удара, и так при каждом удачном броске играющих, то есть городок в процессе игры все время движется вперед и вперед. Биты же, независимо от того, попал или не попал играющий в городок, остаются лежать на тех местах, куда они отлетели при броске, так как, произведя первый удар с кона, все поел дующие броски бит каждый участник делает с тропы напротив того места, куда отлетела его бита в предыдущем броске, то есть вслед за городком все участники также движутся вперед и вперед.

В процессе игры могут возникнуть три следующих положения:

1. Когда все участники игры произвели свои очередные броски, то, хотя при этом городок и был сбит несколько раз и соответственно продвинут вперед, часть бит оказалась все же лежащей впереди городка. В таком положении игроки, биты которых лежат впереди городка, не имеют права на очередной бросок до тех пор, пока городок не окажется впереди их бит.

2. В игре может случиться и такое положение, что один из участников не добросит своей биты до городка. Тогда, после того как все очередные участники кинут биты, игра временно

приостанавливается, а игрок, не добросивший биту, и водящий (одолжив биту) с одного места описанным нами выше способом кидают эти биты с ноги — чья бита окажется брошенной ближе, тот должен стать водящим в продолжающейся игре, а второй участник получает право очередного удара с того места, куда упала бита, не долетевшая до городка. Таким образом, в процессе одной игры водящие могут смениться несколько раз.

3. Наконец, в процессе игры возникает такое положение, когда брошены все биты и все они оказались впереди городка, то есть ни один из участников не имеет права на очередной бросок. В этом случае водящий быстро берет городок, а остальные участники — свои биты, и все наперегонки бегут к кону; кто прибегает туда последним, становится водящим в очередной игре, которая начинается вновь с кона.

Свеча

Так же, как в предыдущей игре, водящий определяется метанием бит с ноги. Водящий берет городок (свечу), а остальные участники — по одной бите.

На площадке, где проводится игра, чертят линию кона, а в 6–7 метрах прямо против нее чертится небольшой (25Х25 см) квадрат; в нем не должно быть травы, ее нужно удалить. Все участники, кроме водящего, становятся за линию кона и выходить из-за нее не имеют права, иначе водящий может занять место за коном, и вышедший из-за линии кона участник игры станет водящим. Водящий устанавливает имеющийся у него городок (свечу) в центре квадрата, а остальные из-за линии кона по очереди бросают биты в городок, стремясь сбить его так, чтобы он отлетел подальше. Если, бросив биту, игроку не удается сбить городок или он сбил его, но городок отлетел недалеко, играющий сразу не бежит за своей битой, а ждет, когда кто-либо из его партнеров отобьет городок подальше.

Когда городок от удачного удара отлетел достаточно далеко, то те игроки, которые уже бросили свои биты, бегут за ними и, взяв их, быстро возвращаются на кон. Водящий же в свою очередь в это время бежит за городком (свечой) и, взяв его, должен быстро установить городок (свечу) в квадрате и тоже бежит на кон.

Если он успевает обогнать, то есть прибежать раньше кого-либо из игроков, бегавших за битами, то последний вернувшийся на кон становится водящим, и игра продолжается. Если участник случайно не докинет свою биту до свечи, то он тут же становится водящим, а прежний водящий берет его биту и идет на кон, где первым получает право удара по свече.

Бильярд в два шара

Эта игра проводится в помещении на гладком полу. У стены устанавливается доска с лузами. Над лузами написаны очки. На расстоянии трех метров от нее точно против нулевой лузы чертится мелом небольшой круг, в трех метрах от этого круга параллельно доске с лузами проводится черта — кон (рис. 8).

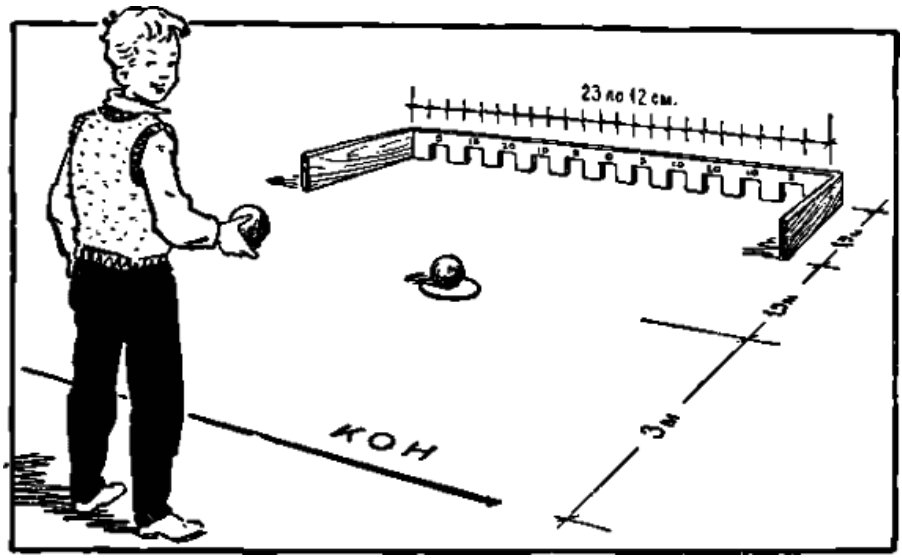


Рис. 8

Для игры нужно иметь два деревянных шара диаметром в 8–10 сантиметров. Играющие по очереди ставят един шар в кружок и с линии кона катят второй шар (биту). Первый шар должен ст удара биты закатиться в одну из луз. Желательно закатить шар в лузу с наибольшим количеством очков. Если шар попадает в нулевую лузу, то играющему очков не засчитывают, и он должен пропустить один очередной ход. Если от удара шар вышел за пределы площадки, то играющему сбрасывают пять штрафных очков. Шар-бита, попавший в лузу, очков не дает, этот шар может выкатываться за пределы площадки, за него штраф не берется. При игре двух-четырех человек выигрывает тот, кто первый наберет 100 очков. При игре партии на партию выигрывает партия, набравшая 250 очков.

Ниже описано несколько настольных игр-самоделок, которыми вы пополните игротеку в вашем клубе.

Настольные городки

Городки — старинная национальная русская игра. Этой простой и интересной игрой увлекаются не только дети, но и взрослые люди всех возрастов и профессий. В СССР городки стали игрой спортивной. Соревнования и матчи по городкам проводятся у нас круглый год и собирают тысячи зрителей — «болельщиков» городошного спорта. Мастерам меткого удара, чемпионам-городошникам присуждаются звания мастеров спорта. Здесь мы помещаем описание настольной игры городки, которую вы легко изготовите сами. Сделав эту игру, вы сможете устраивать городошные соревнования и матчи на столе.

Как изготовить игру

Игровые поля. Материалами для изготовления игровых полей могут служить резина, клеенка, фанера, картон или обычная бумага. Взяв один из перечисленных материалов, нужно вырезать два прямоугольных поля размером 440х240 миллиметров каждое. Желательно поля покрасить зеленой краской или оклеить цветной бумагой (не глянцевой). Картонные поля рекомендуется оклеивать бумагой с обеих сторон, чтобы они не скручивались. После оклейки поля необходимо хорошо просушить под прессом. Разметка поля производится яркой краской. Вначале чертится квадрат «Г» 140х140 миллиметров — это «город»; в городе отмечается точка «Ц» — центр — и на лицевой линии «Л» — его середина «С». На расстоянии 140 миллиметров от лицевой линии проводится штрафная линия «Ш» шириной в 10 миллиметров (рис. 9, *а*).

Из того же материала, из которого сделаны игровые поля, нужно вырезать две линейки «К» размером 15х250 миллиметров — это линии кона и полукона (рис. 9, б).

Городки и биты (рис. 9, в, а) изготовляются из тонких сухих веток (лучше осиновых или липовых), очищенных от коры. Для городков берутся ветки диаметром 10–12 миллиметров, а для бит «Б» — диаметром 12–14 миллиметров. Длина городков 40 миллиметров, бит — 90 миллиметров. Количество городков — 10 штук, бит — 4–10 штук. Чтобы городки были устойчивы, им нужно зачистить торцы (обрезы) стеклянной шкуркой. Ни в коем случае не следует полировать или лакировать городки, иначе сложенные из них фигуры будут раскатываться.

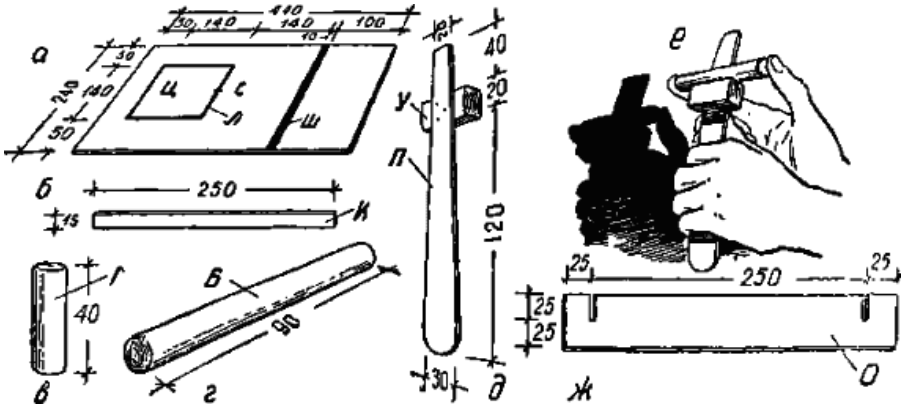


Рис. 9

Катапульты. Для метания бит нужно изготовить две катапульты. Делаются они следующим образом: из пластмассы, металла или фанеры вырезаются полоски «П» длиной 18 сантиметров (рис. 9, д). Эта упругая полоска служит пружиной. К полоске прибивается гвоздями небольшая деревянная бобышка «У» — упор. Если готовую катапульту взять в левую руку, как показано на рисунке 9, *е,* а на упор «У» положить биту «Б» и, взяв ее за концы большим и указательным пальцами правой руки, оттянуть к себе, а затем быстро отпустить, то бита полетит вперед.

Ограждение. Чтобы в процессе игры городки от удара по ним битами не скатывались со стола на пол, нужно сделать специальное ограждение. Для этого из фанеры или толстого картона вырезаются четыре полоски «О», размеры которых указаны на рис. 9, *ж.* По краям этих полосок нужно сделать пропилы, ширина которых должна быть несколько больше толщины самих полосок. С помощью этих пропилов полоски соединяются между собой, образуя ограждение.

Описание игры

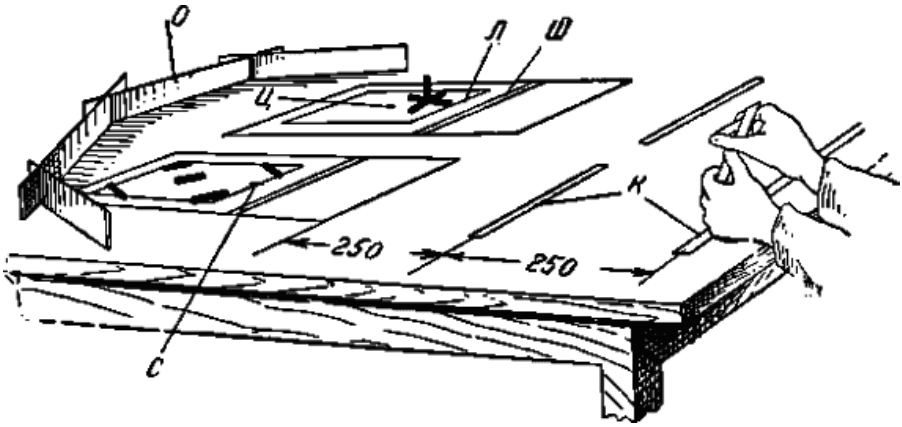


Рис. 10

Как раскладывается игра на столе, видно из рис. 10. Линии кона и полукона имеют длину 250 миллиметров, что помогает легко находить их место на столе. На рис. И показаны городошные фигуры, каждая из которых имеет свое название: 1 — пушка; 2 — звезда; 3 — колодец; 4 — артиллерия; 5 — пулеметное гнездо; 6 — часовые; 7 — тир; 8 — вилка; 9 — стрелка; 10 — коленчатый вал; 11 — ракетка; 12 — рак; 13 — серп; 14 — аэроплан; 15 — закрытое письмо.

Первый вариант игры — СОРЕВНОВАНИЕ.

Правила игры

1. Городошные соревнования проводятся личные или командные.

2. Соревнования проводятся в три партии, каждая партия состоит:

а) из 15 фигур — для взрослых,

б) из 10 фигур (исключаются 6, 7, 8, 9, 10 фигуры) — для ребят среднего возраста,

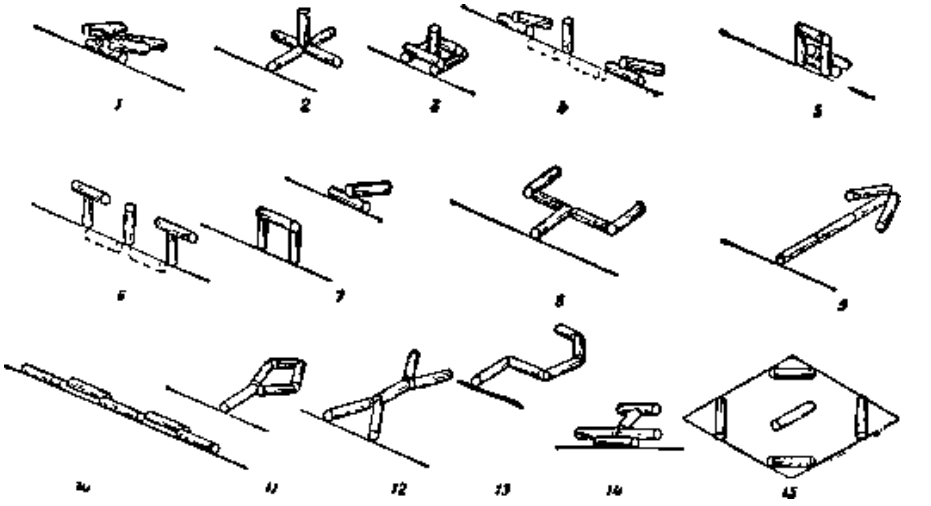


Рис. 11

в) из 6 фигур — 1, 4, 5, 11, 14 и 15 фигуры — для ребят младшего возраста, для начинающих игроков всех возрастов.

3. Фигуры устанавливаются командой (игроком) в своем «городе» в порядке, указанном на рис. 11.

Все фигуры, кроме 15, ставятся на середине лицевой линии, но при этом они не должны выходить за нее. Городки в фигурах должны плотно прилегать друг к другу.

4. Оценка результатов: выигрыш — одно очко, ничья — полочка, проигрыш — 0 очков. При выигрыше командой (игроком) двух партий подряд третья не играется.

5. Команды должны состоять из 4–5 игроков. Каждый игрок в команде имеет свой порядковый номер. В процессе игры команда имеет право сменить только одного игрока.

Порядок игры

1. «Города» между игроками распределяются по жребию. Начинает игру (забой) команда или игрок, получивший правый «город».

2. Каждый игрок двумя битами делает два броска подряд в каждом забое, в порядке номеров. Игроку запрещается производить два удара подряд одной и той же битой.

3. Выбивать фигуру игроки начинают с кона, но как только хотя бы один городок выбит, оставшиеся городки выбивают с полукона.

4. 15-я фигура выбивается вся с кона, при этом первой должна быть выбита «марка» (средний городок).

Выбитый и невыбитый городки

1. Выбитым считается городок только тогда, когда он полностью вышел за границы «города».

2. Городок, вылетевший за лицевую линию, ставится против центра города на равном расстоянии между штрафной и лицевой линиями,

3. Городок, вылетевший из города и вкатившийся вновь в него, считается выбитым. Если городки развалятся раньше, чем бита коснется города, их устанавливают в прежнее положение, а удар производится заново.

Потерянный удар

1. Удар считается потерянным: а) если бита коснется поля до штрафной линии или заденет ее; б) если при ударе игрок сдвинет линию кона или полукона; в) если удар сделан не в порядке очереди; г) если при ударе по марке (фиг. 15-я) она была только сдвинута или была выбита с одним или несколькими городками, или если при выходе «марка» задела другой городок.

Во всех названных случаях городки возвращаются в прежнее положение.

Выигрыш партии

1. Выигравшей партию считается команда (игрок), первой выбившая все фигуры данной партии. При этом, если первой закончила партию команда, начинавшая забой, то вторая команда имеет право пробить в свой «город» столько бит, сколько бит было пробито выигравшей командой в последнем забое.

2. После окончания каждой партии команды меняются «городами».

3. Перед началом третьей (решающей) партии обязательно делать пятиминутный перерыв.

Выигрыш соревнования

Выигрыш соревнования определяется наибольшим количеством очков, набранным командой в трех партиях. В результате игры может получиться ничья, если команды набрали по 1,5 очка.

Второй вариант игры — ВОЛЬНЫЙ.

Правила игры

Правила этой игры отличаются от описанной выше следующим:

1. Результат игры определяется по одной партии.
2. Фигуры, их количество и порядок в каждой игре определяются играющими по договоренности.
3. Количество играющих может быть любым, при этом они по согласию делятся на две равные партии (команды). Если же число играющих нечетное, то один из них играет в обеих партиях и бьет за каждую из них равное количество бит в каждом забое.
4. Количество бит у игроков в забое определяется договоренностью и может быть любым, но не более четырех.
5. Расстояние кона и полукона от «города» может быть по согласию любым. По договоренности партии могут играться только с кона, без полуконов.
6. Городок, который после удара не вышел из города, а остановился на одной из границ города (кроме лицевой линии), ставится вертикально (на попа) на том месте, где он прикоснулся к границе (черте) города.

Начинающим игрокам рекомендуется именно этот вариант игры, и только тогда, когда они хорошо научатся играть, переходить к городошным соревнованиям.

«Блошки»

Для этой игры нужно иметь четыре комплекта пластмассовых пуговиц — «блошек». В одном комплекте должно быть 15–20 штук блошек одного цвета, каждая диаметром 10–15 миллиметров, с выпуклой серединой и округленными краями. В каждом комплекте должна быть пуговица-бита диаметром 20–25 миллиметров, того же цвета. Все четыре комплекта должны отличаться между собой только цветом блошек и бит. Для игры нужна также круглая коробка — котел — 6–7 сантиметров в поперечнике с бортиком высотой в 4–5 сантиметров В эту игру

могут играть одновременно от двух до четырех человек.

В центре стола, покрытого мягкой скатертью (сукном, байкой и т. п.), устанавливается котел. Участники игры становятся с четырех сторон стола и, взяв свои блошки в руки, бросают их на стол с высоты 30–40 сантиметров. Блошки рассыпаются по столу.

Задача играющих, не передвигая блошки, загнать их в коробку. Для этого играющий должен пуговицей-битой с силой нажать на кромку пуговицы-блошки, которая, выскользнув из-под биты, полетит вперед. В случае попадания блошки в котел играющий имеет право сделать еще один ход.

Игру выигрывает тот, кому первому удастся загнать всех своих блошек в коробку — котел.

Арифметика

Это интересная старинная математическая игра.

Из фанеры или картона нужно изготовить коробку размером 12х27 сантиметров (по дну) с бортиками высотой 2–3 сантиметра. По длине коробку нужно перегородками разделить на девять равных отделений и пронумеровать их от 1 до 9. Из картона нужно сделать 9 плашечек. Каждая плашка, вложенная в одно из отделений коробки, должна занимать половину дна этого отделения (рис. 12, *а*).

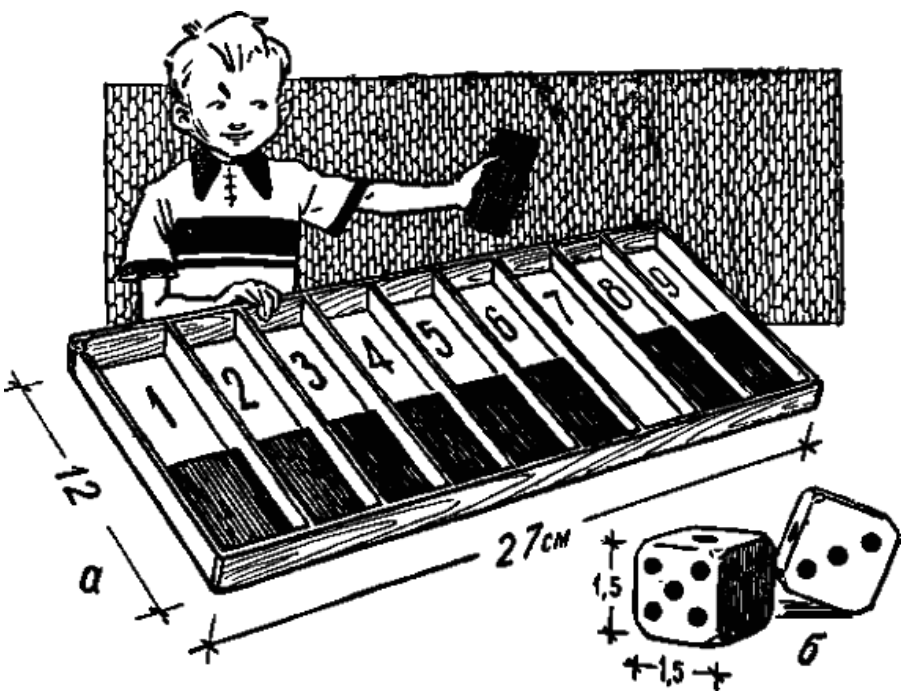


Рис. 12

Из дерева или картона нужно сделать два кубика размером 1,5 X 1,5 сантиметра, на каждой из шести граней кубика нужно нарисовать точки от одной до шести (рис. 12, *б*). В игру одновременно играют два человека, и состоит она из пяти партий. Определив жребием очередность, участники начинают игру. Взяв в руку оба кубика, играющий бросает их на стол и подсчитывает сумму очков, выпавших на верхних гранях кубиков. Предположим, что выпали очки 5 и 4, составляющие в сумме 9. Играющий должен плашками закрыть соответствующее число на игровом поле; сделать это он может по своему желанию одним из следующих способов: закрыть цифру 9 или цифры 6 и 3, 7 и 2, 5 и 4, 8 и 1 и т. д. Предположим, он закрыл цифры 3 и 6. Затем он делает второй бросок кубиков, скажем, на них выпало десять очков (6 + 4), и он закрыл цифры 9 и 1. После третьего броска у него остались не закрытыми только три цифры — 7, 5, 2, и когда он бросил кубики в четвертый раз, то на их гранях выпало в сумме 8 очков, и ни одна комбинация из оставшихся незакрытыми цифр не дает ему возможности составить эту сумму. Тогда он должен выписать оставшиеся незакрытыми цифры в возрастающем порядке, начиная с самой маленькой. Полученное таким образом число (257) будет обозначать его штрафные очки. Затем в игру вступает второй участник. Он также кидает кубики и закрывает плашками цифры на игровом поле, пока он не сможет составить из оставшихся не закрытыми на поле цифр сумму очков, выпавших на кубиках. Тогда он указанным выше способом записывает себе штрафные очки. Партию выигрывает тот, у кого оказалось меньше штрафных очков. Игру выигрывает участник, выигравший три партии из пяти. Если один из участников выигрывает три партии подряд игра прекращается, и этот участник объявляется победителем.

Конусы

Для изготовления игровых полей выкраиваются два квадратных куска картона, размером 50 X 50 сантиметров каждый, которые оклеиваются с обеих сторон бумагой. С наружной стороны квадрат рекомендуется оклеивать цветной бумагой, при этом один — бумагой одного цвета, а второй — другого. Когда клей высохнет, в центре каждого квадрата нужно начертить квадрат размером 30 X 30 сантиметров и разбить его на 36 пятисантиметровых клеток. На этой сетке размечаются и

вырезаются острым ножом 12 круглых отверстий (рис. 13, *а*) диаметром по 3 сантиметра. Затем, надрезав квадраты по углам, следует отогнуть со всех четырех сторон книзу бортики высотой 5 сантиметров. Скрепив отогнутые бортики по углам, мы получим игровые поля.

Из плотной цветной бумаги склеивается 10 конусов (колпачков), пять одного и пять другого цвета. Размеры колпачков указаны на рис. 13, *б,* выкройкой для них служит половина круга, очерченного радиусом 6,5 сантиметра.

Из дерева изготовляются две вертикальные стойки на подставках, между которыми закрепляется сетка или марлевый бинт шириной 10 и длиной 45 сантиметров (рис. 13, *в*).

Для этой игры требуются два целлулоидных шарика от настольного тенниса (пинг-понга), но их можно заменить и самодельными, вырезанными из пробки или древесной коры или сделанными из папье-маше: диаметр шариков должен быть равен 3 сантиметрам.

Изготовляются еще две катапульты, общий вид и размеры катапульты даны на рис. 13, *а*. Пружину для катапульты хорошо сделать из пластмассы или упругого металла, но ее можно сделать и из тонкой клееной фанеры. Подставка и бобышка делаются из дерева.

Игровые поля кладутся на стол одно против другого, сторонами с пятью отверстиями, обращенными друг к другу. Расстояние между полями должно быть равно 20 сантиметрам. В этом промежутке точно посередине устанавливаются стойки с сеткой (рис. 13, *в*).

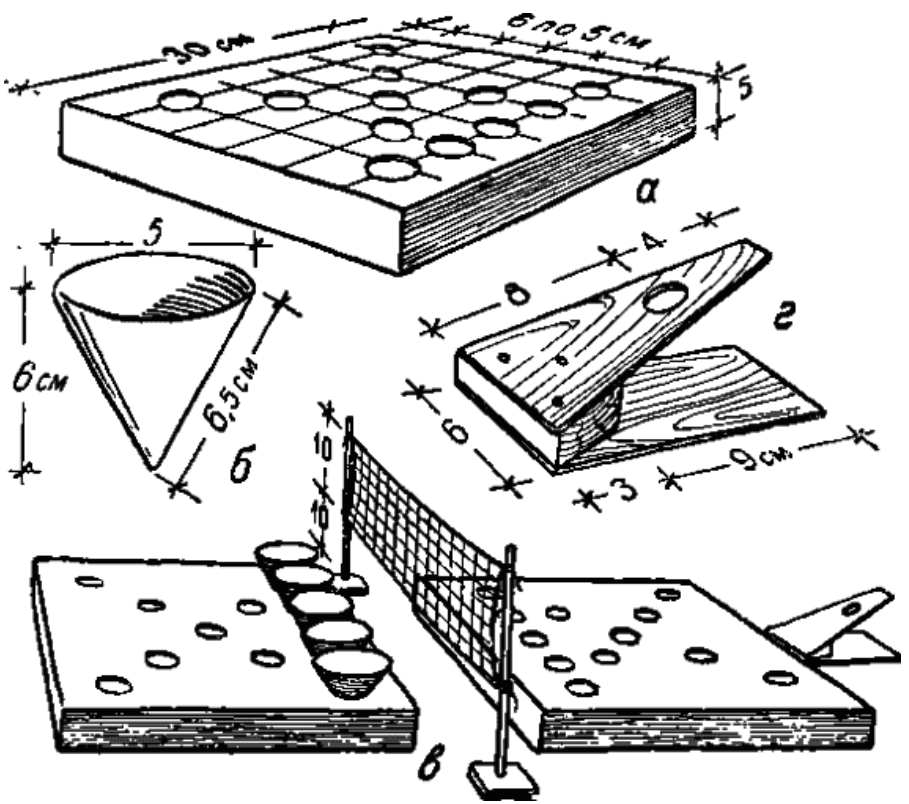


Рис. 13

С наружных сторон против середины каждого поля устанавливается катапульта. Пять конусов одного цвета устанавливаются на одном игровом поле, пять конусов другого цвета — на противоположном поле. Первый раз конусы устанавливаются по одной линии — пять в ряд, в пяти отверстиях — вершинами вниз (рис. 13, *в, слева*).

Играющие делятся на две равные команды, от одного до четырех человек в каждой. Команды по жребию определяют, которой на каком поле играть и кому из них начинать игру. Внутри каждой команды, между ее игроками, также устанавливается очередность. Первый участник, взяв два шарика, подходит к своей катапульте, которая стоит со стороны игрового поля чужой команды. Положив один шарик в отверстие на пружину катапульты, а затем прижав пружину книзу и быстро опустив ее, играющий перекидывает шарик через сетку на свое игровое поле, стараясь забросить его в один из конусов. Затем он так же бросает и второй шарик. Вторым играет очередной участник из другой команды.

Если играющему удается забросить шарик в конус, этот конус тут же снимается с поля. Когда с поля будут сняты все пять конусов, то есть полностью сбита первая фигура «пять в ряд», устанавливается вторая фигура — «стрелка»; после нее третья — «большой конверт»; затем четвертая — «обратная стрелка» и, наконец, пятая — «малый конверт» *(рис. 14)*. Команда, которая первой собьет все пять фигур, выигрывает игру.

Сбитым считается только тот конус, в который шарик попадает с воздуха.

Если шарик упал внутрь конуса, а затем выскочил из него, этот конус не считается сбитым.

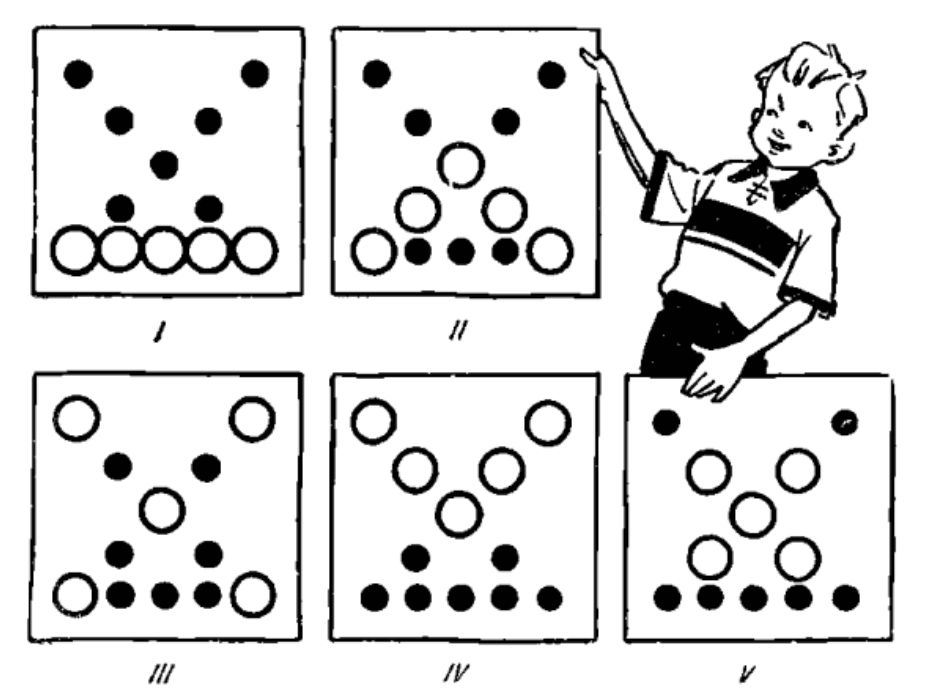


Рис. 14

Не считается сбитым и тот конус, в который шарик залетает, отразившись от игрового поля или от стола Если шарик с воздуха попадает внутрь одного конуса, а затем, выскочив из него, перелетает во второй и там остается, в этом случае оба конуса считаются сбитыми и снимаются с поля.

Если шарик, перелетая через сетку, задевает ее, то такой шарик сбить конуса не может, даже если он и попадает в него по всем правилам.

Палочка-выручалочка

Из прямоугольного куска картона 305х340 миллиметров, оклеенного плотной белой бумагой, изготовляется игровое поле. Середина игрового поля разбивается на шестиугольные клетки (рис. 15 (/). Делается это следующим образом: на средний прямоугольник (222 х 216 миллиметров) наносится легко карандашом сетка (рис. 15 (//); затем из соответствующих точек, как это указано на рисунке, проводятся окружности радиусом 14 миллиметров, после чего шестиугольники легко вычерчиваются.

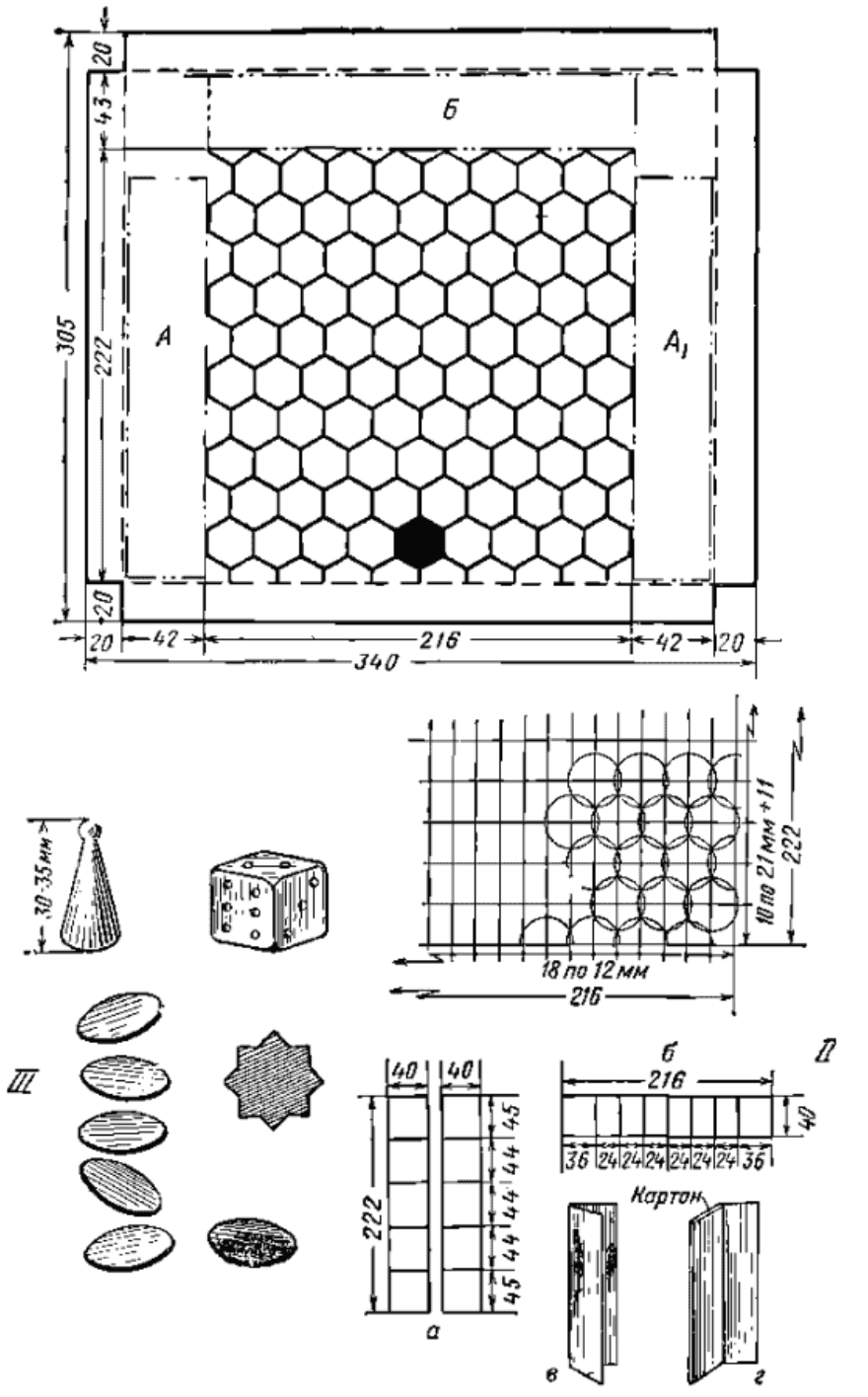

20
43
Б
305
222
А
А1
20
20
42
216
42
20
340
30-35 мм
18 по 21 мм +11
222
18 по 12 мм
216
III
40
40
222
45
44
44
44
45
а
Б
216
40
36
24
24
24
24
24
24
36
II
Картон
в
г

Рис. 15

Все клетки поля нужно покрасить желтой краской; одну клетку — красной или черной (на рисунке она черная).

Из картона вырезаются два прямоугольника размером 40х222 миллиметра каждый и третий прямоугольник размером 40х216 миллиметров. На них карандашом наносятся линии, как показано на рис. 15, *а* и *б*.

Из плотной бумаги вырезаются два прямоугольника размером 80х22 миллиметра и один размером 80х216 миллиметров. Все три бумажных прямоугольника, согнутых по длинной их стороне пополам (рис. 15, *в*), образуют как бы три бумажных папки — две размером 40х222 миллиметра и одна размером 40х216 миллиметров. Далее на одну из наружных сторон каждой папки нужно приклеить по картонному прямоугольнику соответствующего размера (рис. 15, *а*). Так у каждой папки появляется по одной картонной створке. Картонные створки разрезаются на клапаны по линиям, нанесенным на них ранее карандашом (рис. *а* и *б*); вторые (бумажные) створки оставляются целыми. Папки наклеиваются на игровое поле. Папки размером 40х222 миллиметра наклеиваются — одна на место А, вторая на место $А_1$, а третья (40х216 миллиметров) на место *Б*. Эти места на рисунке 15 (*/*) обведены пунктирной линией с двумя точками. Клеем намазывается не папка, а то место на игровом поле, куда она будет наклеиваться. Папка кладется на клей наружной стороной бумажной створки и корешком к центру игрового поля.

После наклейки папок игровое поле следует хорошо просушить под прессом. Затем нужно загнуть кверху (по пунктирным линиям) борта игрового поля и, чтобы они не падали, склеить их между собой по углам полосками бумаги.

Под клапанами папок играющие должны прятать свои фишки, а чтобы они не забывали своих мест, на клапанах необходимо сделать разные рисунки или поставить цифры.

Из тонкого плотного картона нужно вырезать семь кружочков (фишек) диаметром 12 миллиметров. Из одного кружочка сделать восьмиконечную звездочку (рис. 15 (*///*). Все семь фишек нужно окрасить в разные цвета.

Фишка водящего делается из дерева в виде конуса с шариком на вершине (рис. 15 (*///*) Высота фишки 30–35 миллиметров.

Кубик для определения ходов можно сделать из дерева или склеить из плотной бумаги; ребро кубика — 15 миллиметров. На гранях кубика надо выжечь или нарисовать точки: на одной грани одну точку, на второй — две, на третьей — три и т. д. — до шести.

Первый вариант игры

Количество играющих — от 2 до 7.

Чтобы определить водящего, играющие по очереди выбрасывают на стол кубик. Тот, кто выбросит наименьшее количество очков, водит. Водящий играет деревянной фишкой, а остальные игроки — фишками-кружочками (фишка-звездочка в этой игре не участвует)».

Водящий ставит свою фишку на кон (на красную или черную клетку), а сам на время выходит из комнаты, пока остальные игроки прячут свои фишки под клапанами папок. Под каждым клапаном может быть спрятана только одна фишка. Когда все «спрятались», водящий возвращается в комнату и начинает искать спрятавшихся. Для этого он выбрасывает на стол кубик и по количеству выпавших очков передвигает свою фишку по полю. Дойдя до какого-либо клапана, он приподнимает его, и если там нет фишки, передвигается к следующему клапану и т. д., пока не находит чью-либо фишку. Водящий имеет право открыть клапан только в том случае, если он подошел к нему вплотную. Если на кубике выпадает большее количество очков, чем нужно для того, чтобы подойти к клапану, водящий может сделать ход на то количество очков, которое ему нужно.

Найденная фишка ставится поверх клапана, а игрок, которому принадлежит эта фишка, должен «бежать выручаться». Для этого он кидает на стол кубик и по количеству выпавших очков передвигает свою фишку по клеткам к кону. То же самое делает водящий. Так они по очереди кидают кубик и передвигают фишки, пока один из них не придет первым на кон. Если при последнем ходе к кону на кубике выпадает больше очков, чем до него осталось клеток, то играющий все равно останавливает свою фишку на кону.

Если прятавшийся успел «выручиться», то водящий уже не идет к кону, а продолжает поиски фишек остальных играющих.

Любой из играющих может выручаться, не дожидаясь, пока его найдут. В этом случае он после очередного хода водящего объявляет: «Я выручаюсь», — и выставляет свою фишку на клапан. Затем этот играющий с водящим бросают по очереди кубик, первым бросает кубик прятавшийся.

Если одновременно хотят выручаться несколько играющих, они делают ходы по очереди; водящий делает ход последним. Выручившимися считаются только те играющие, фишки которых пришли на кон раньше водящего. Все фишки, пришедшие на кон после водящего, считаются невыручившимися.

Найденные фишки, независимо от того, выручились они или нет, снимаются с поля до следующей игры. Игра продолжается до тех пор, пока не найдены все фишки. В следующей игре водит

играющий, который был найден первым (или первым хотел выручиться) и не выручился. Когда найдены все играющие, кроме одного — последнего, то водящий должен быть особенно настороже: последний, выручаясь, тем самым выручает всех невыручившихся до него. В этом случае в следующей игре водит прежний водящий.

Второй вариант игры

Играющие бросают по очереди кубик. Выбросивший наибольшее количество очков становится водящим и берет себе фишку-звездочку; остальные берут фишки-кружочки (деревянная фишка в этой игре не участвует).

Все, кроме водящего, отходят в сторону Я отворачиваются, а водящий прячет свою фишку под одним из клапанов. Затем остальные играющие начинают ее искать. Они поочередно бросают кубик, и каждый своей фишкой выходит на игровое поле; ходить начинают все с кона.

Поднять клапан можно, только подойдя к нему вплотную. Чтобы подойти к клапану, можно сделать ход на меньшее количество очков, чем показывает кубик.

Игра заканчивается, когда кто-либо найдет фишку-звездочку. Нашедший ее становится водящим в следующей игре.

Аттракцион

Атракционы

На гуляньях в садах и парках, а также на вечерах отдыха в ¡клубах аттракционы пользуются неизменным успехом и привлекают массу желающих проверить свою ловкость, силу и сноровку. Поэтому чем больше аттракционов приготовят устроители гулянья или вечера, тем веселее пройдут эти мероприятия.

Здесь описывается ряд аттракционов, которые можно изготовить своими средствами из подручных материалов. При каждом аттракционе непременно должен находиться судья-организатор, который назначается из числа активистов клуба. В обязанности судьи входит объяснение играющим всех условий и правил данного аттракциона и наблюдение за точным их выполнением всеми участниками игры. Если проводятся соревнования, то судьи делают отметки в билетах победителей об участии в аттракционах и проставляют количество выигранных очков. Количество судей-организаторов должно быть таким, чтобы в течение вечера они могли сменять друг друга, давая тем самым возможность каждому из них самому принять участие в развлечениях.

Трудный переход

Доску толщиной в 3–4 сантиметра и длиной 4,5–5 метров устанавливают на ребро и закрепляют в этом положении, вбив в землю с обеих сторон по 2–3 маленьких колышка. Если аттракцион устраивают в помещении, то доска устанавливается на полу с помощью специальных подставок *(рис. 16)*.

Из фанеры выпиливается «поднос» — круг диаметром в 50 сантиметров. На поднос кладут 2–3 небольших мяча (шара), лучше разных размеров.

Начинается игра-соревнование. Играющие, держа поднос с мячами в обеих руках, должны пройти по ребру доски с одного ее конца на другой, не уронив ни одного мяча и ни разу не оступившись на пол.

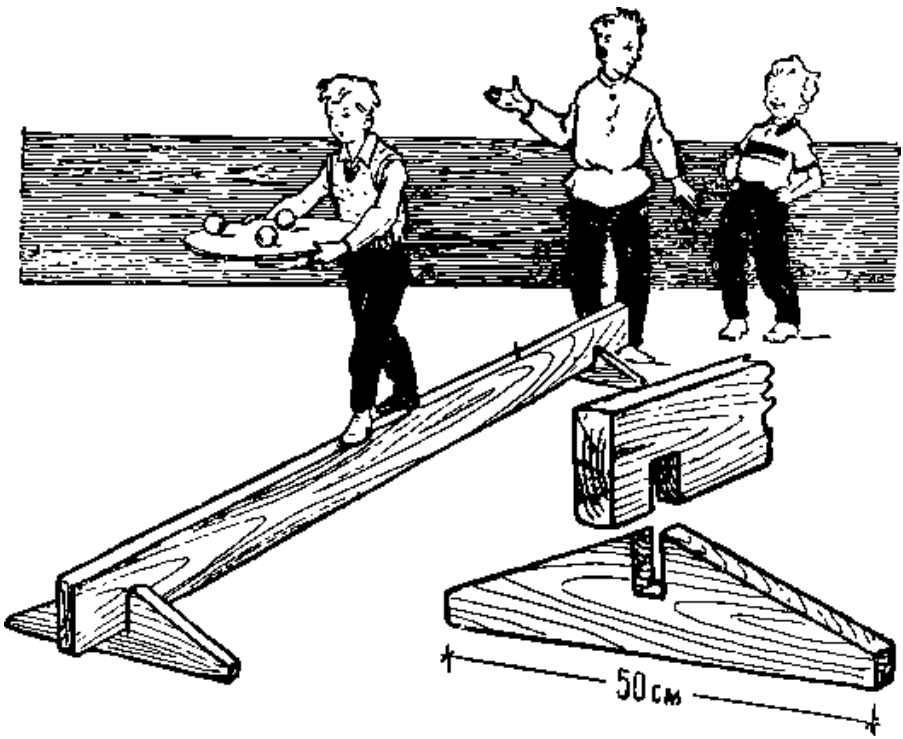


Рис. 16

Задача эта не такая легкая, какой может показаться сначала.

Скок-поскок

Участники аттракциона должны иметь два веера (фанерные круги диаметром 40 сантиметров с ручками), изображенных на рис. 17 Взяв в каждую руку по вееру, играющий должен встать на доску и, подогнув левую ногу, пропрыгать по ребру доски из конца в конец на правой ноге, сохраняя при этом равновесие с помощью вееров.

Упрямые козлы

С обоих концов доски, стоящей на ребре, одновременно навстречу друг другу выходят два участника игры.

Рис. 17

Встретившись на середине доски, играющие вытягивают вперед правые руки и, ударяя только по ладоням этих рук, стараются заставить друг друга оступиться на пол. Оступившийся на пол игрок считается побежденным, а победивший продолжает свой путь до противоположного конца доски и выигрывает игру, если достигает его, ни разу не ступив ногами на пол.

Развеска

Для этого аттракциона нужно изготовить 5–6 фанерных колец и столько же стоек с крюками. Стойки с крюками *(рис. 18)* размещаются на расстоянии 75 сантиметров от доски, стоящей на ребре, по обе ее стороны и на равных расстояниях между собой. Играющий должен пройти из конца в конец доски и развесить фанерные кольца на крюки стоек, ни разу не оступившись на пол.

Ловкие

Чтобы провести этот аттракцион, нужно иметь две качающиеся доски, стойку и два тонких шеста. Качающаяся доска изготовляется следующим образом: к доске в 2,5 сантиметра толщиной, 7–8 сантиметров шириной, 75–80 сантиметров длиной снизу прибивается полу круглая бобышка. Шест длиной 1,6 метра должен иметь на одном из концов проволочное кольцо диаметром в 10 сантиметров.

Рис. 18

Две качающиеся доски располагаются вдоль одной прямой линии на расстоянии трех метров друг от друга, считая расстояние между внутренними их концами. Посередине между ними чертится небольшой круг диаметром в 25 сантиметров, в центре которого устанавливается штырь. Двое играющих с шестами в руках встают обеими ногами на качающиеся доски так. чтобы концы досок не касались пола *(рис. 19)*.

По команде судьи игра начинается. Играющие должны накинуть кольцо своего шеста на штырь и перетянуть штырь из круга к себе. Разрешается своим шестом отбивать шест противника. В момент подтягивания штыря качающиеся доски, на которых стоят участники, не должны касаться пола.

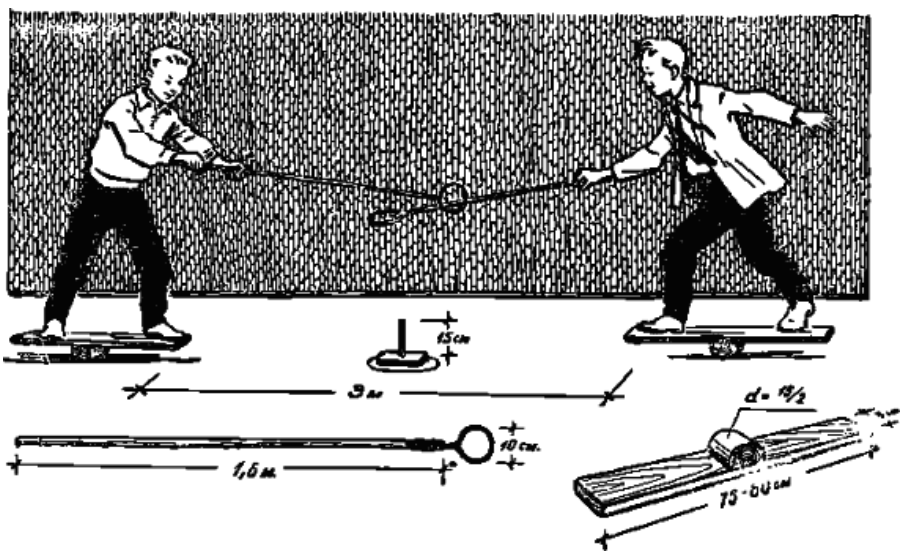


Рис. 19

В процессе игры за каждое касание пола доской играющему сбрасывается штрафное очко. Тот, кому удастся подтянуть штырь к себе, не коснувшись доской пола, выигрывает пять очков, из которых должны быть вычтены его штрафные очки. За случайно сбитый или выбитый из круга штырь штрафные очки не засчитываются, но игра на время останавливается, пока судья поставит штырь на место, затем возобновляется, сохраняя прежний счет штрафных очков. Играющий, получивший 5 штрафных очков, считается побежденным.

Баланс на катке

Рис. 20

Несмотря на простое устройство этот аттракцион является одним из наиболее трудных.

От круглого березового полена диаметром в 15–20 сантиметров нужно отпилить каток в 20–25 сантиметров длиной, который должен быть очищен от коры и луба. На полученный каток нужно положить доску длиной 80–100 сантиметров, шириной 10–12 сантиметров и толщиной не менее 2,5 сантиметра. Играющий, встав на доску обеими ногами так, чтобы оба ее конца не касались пола *(рис. 20),* выполняет одно из следующих заданий:

1. Получив металлическую кружку с 25–35 горошинами или камушками и, не зная, сколько горошин (камушков) в ней, играющий должен высыпать их в горсть правой руки, а затем, по одной опуская в кружку, точно пересчитать их.

2. Получив две кружки — одну с водой, а другую пустую —

играющий должен перелить воду из одной кружки в другую, не расплескав ее.

3. Надев на свои плечи деревянный обруч диаметром в 40 сантиметров, играющий должен снять его через ноги.

Игру можно усложнить, давая все три задания каждому участнику и считая победителем только того, кто выполнит все задания.

Коридор

Для проведения этого аттракциона изготовляются ходули и городки. Ходули делаются следующим образом: на два круглых шеста диаметром 4–5 сантиметров и длиной 2 метра каждый прибиваются деревянные бобышки на высоте 15 сантиметров от нижних концов шестов *(рис. 21)*.

Городков нужно изготовить 30–40 штук по 15 сантиметров длиной каждый.

На земле или на полу на расстоянии 20 сантиметров друг от друга проводятся две параллельные линии длиной 5 метров каждая.

По обеим сторонам полученной дорожки на расстоянии 20–25 сантиметров друг от друга ставятся городки, как указано на *рис. 22*.

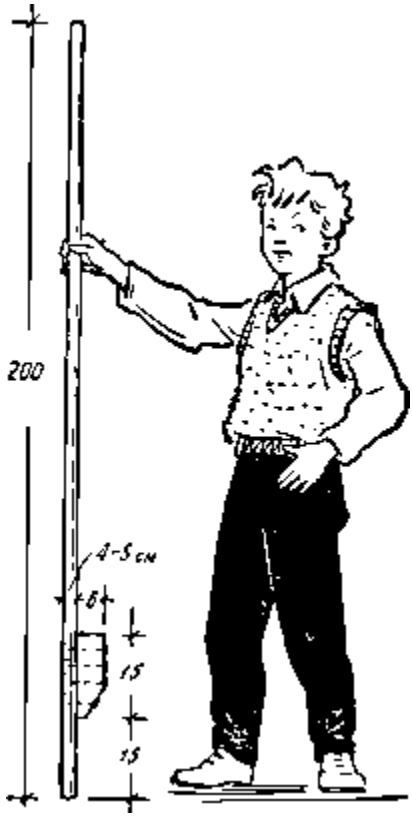


Рис. 21

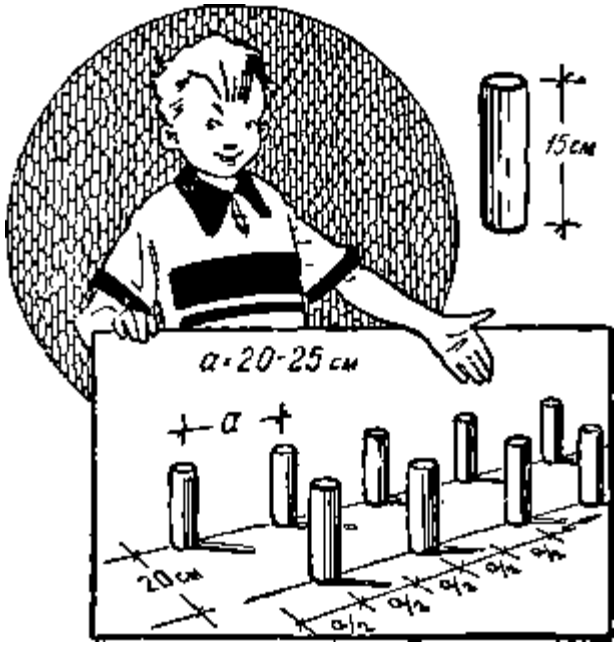


Рис. 22

Задача играющего пройти на ходулях по этой дорожке, не выходя за ее пределы и не сбивая городков. При наличии двух таких дорожек, 60–80 штук городков и двух пар ходулей можно проводить одновременно соревнование между двумя участниками. Выигрывает тот, которому раньше удастся пройти дорожку, соблюдая указанные условия игры.

По кругу

Играющие должны вычертить дорожку в виде замкнутого кольца. Радиус внутреннего круга 1,5 метра, а наружного — 1,7 метра. На этой дорожке городки следует расставить в разбивку по обеим ее сторонам на расстоянии 20–25 сантиметров и отметить исходную линию. Задача играющего пройти на ходулях всю эту дорожку, не выходя за ее пределы и не сбивая городков. Несмотря на большое сходство этого аттракциона с предыдущим, выполнять это будет значительно труднее, в этом и заключается их отличие.

Шпоры

На земле или на полу чертятся две прямые параллельные линии длиной 5–7 метров на расстоянии 1,5–2 метров друг от друга. Вдоль каждой линии с интервалами 30–40 сантиметров расстанавливаются городки. К ходулям прибиваются «шпоры» — фанерные полоски длиной не менее 50 сантиметров и шириной 5–7 сантиметров. По сигналу судьи два участника игры одновременно начинают двигаться каждый по своей линии. Задача играющих, обходя городки то с одной, то с другой стороны *(рис. 23),* пройти всю дорожку на ходулях со шпорами, не задевая и не сбивая городков. Выигрывает тот, кому удается первым пройти всю линию.

Можно также проводить соревнования между командами. В этом случае все участники игры делятся на две равные команды, которые становятся с двух противоположных концов своих линий.

Два участника игры из разных команд начинают движение одновременно по сигналу судьи. Каждый участник, пройдя линию, передает ходули очередному члену своей команды, который в свою очередь проходит линию и передает ходули следующему игроку и т. д.

Побеждает та команда, которая первой заканчивает переход.

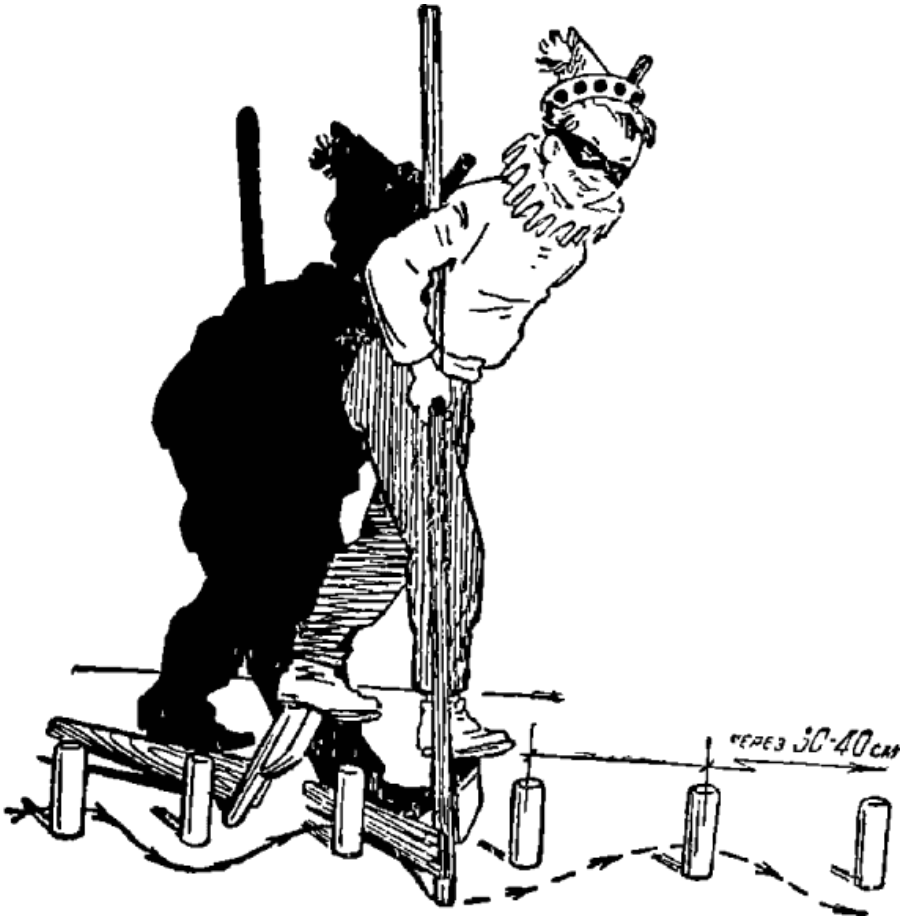


Рис. 23

Гонки

На земле вычерчивается дорожка шириной 1 метр и длиной 10 метров. Перед участником, стоящим на ходулях в начале дорожки, кладут футбольный мяч. Играющий должен перегнать его в другой конец дорожки, не давая ни разу выкатиться за ее пределы.

Охотники за мустангами

Этот аттракцион требует от его участников ловкости, меткости и сноровки. Он может быть устроен как на открытой площадке, так и в закрытом помещении.

Из фанеры выпиливаются 5–6 силуэтов диких лошадей — мустангов *(рис. 25)*. Затем эти силуэты прибиваются к стойкам высотой 50–60 сантиметров. По количеству штырей нужно приготовить лассо — крученую пеньковую веревку толщиной 8–10 миллиметров и длиной 9–10 метров, на конце которой сделана скользящая петля.

Рис. 24

На земле на расстоянии 4,5–5 метров проводятся две параллельные линии длиной 5–6 метров каждая. На одной из линий расстанавливают штыри с интервалами в один метр, а на другой линии выстраиваются играющие, каждый против своего мустанга. У всех участников в правой руке по лассо, свернутому в кольцо, в левой руке — концы от лассо *(рис. 24)* Судья дает сигнал и игра — охота — начинается. Задача каждого играющего поймать своего мустанга, при этом он может бросать лассо только пять раз.

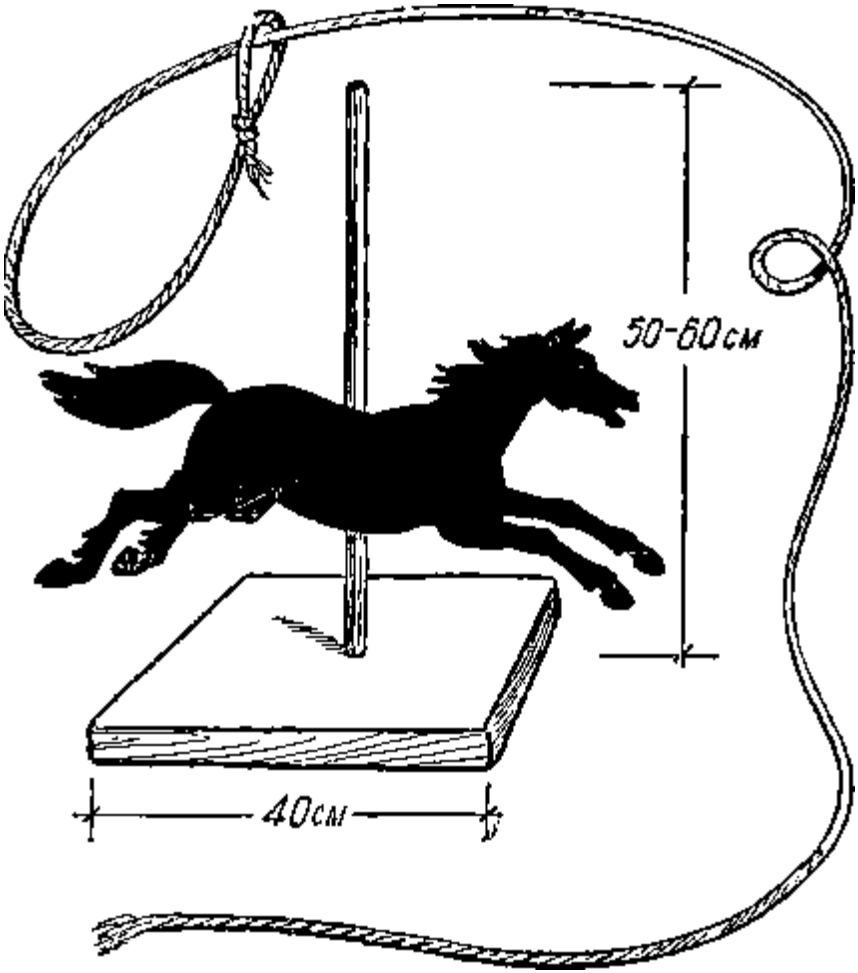


Рис. 25

Если играющему удается поймать мустанга меньше чем за пять бросков, он имеет право ловить чужих мустангов. Игрок, мустанг которого пойман другими, из игры выбывает. Выигрывает игру тот из участников, которому удается поймать своего мустанга за меньшее число бросков лассо, если при этом нет такого участника игры, которому удалось поймать двух или более мустангов; в этом случае выигрывает последний. Если имеется только одно лассо, участники бросают его по очереди. Штыри с мустангами расставляются в этом случае не вдоль линии, а, за линией в несколько рядов и покучнее — стадом Выигрывает тот, кому за пять бросков удается поймать больше мустангов.

Тише едешь — дальше будешь

Изготовьте из картона 64 квадратика размером 8х8 сантиметров. Эти квадратики следует оклеить цветной бумагой, желательно иметь бумагу нескольких цветов. Изготовленные квадратики нужно разделить на два комплекта. На квадратиках обоих комплектов напишите цифры от 1 до 32 включительно. Цифры должны быть написаны разными красками, разных размеров и разных рисунков так, чтобы они не были похожи друг на друга. На земле или на полу вычерчиваются два квадрата со сторонами по 2 метра и каждый из них делится на 16 клеток. Два участника игры становятся около квадратов, спиной к ним После чего в каждом квадрате судья раскладывает по одному комплекту разноцветных квадратиков с цифрами от 1 до 32 в произвольном порядке, но:

1. В каждую клетку кладется по два квадратика.

2. В одной клетке не должны находиться квадратики с цифрами, следующими по порядку (например 24 и 25).

Когда комплекты квадратиков разложены, судья дает сигнал. Участники игры поворачиваются лицом к квадратам, и игра начинается. Играющие, прыгая на правой ноге по клеткам квадрата, должны собрать разложенные в них квадратики по порядку от 1 до 32. Играющие могут перескакивать через клетки, но наступать на линии клеток и вступать в клетку двумя ногами запрещается.

Тот, кто собрал свои цифры первым, выигрывает. Игру можно проводить в несколько туров, то есть победители первого круга играют повторно между собой, победители второго круга еще раз играют между собой и т. д. С каждым туром участников становится в два раза меньше и в последнем круге их останется двое. Один из них становится победителем.

Аттракцион этот очень веселый. Оказывается, что собрать квадратики благодаря их пестроте и произвольной раскладке совсем не так легко, как это может показаться на первый взгляд.

По скрытой цели

На ровной земляной площадке устанавливается легкая стенка из фанеры или досок высотой 2 метра и длиной 2,5–3 метра. На высоте 1,2 метра от земли, вдоль всей стенки, должна быть оставлена щель шириной 30 сантиметров. Перед стенкой на расстоянии 3 метров от нее в землю вбивается пять колышков. Длина наземной части колышков 20 сантиметров, а расстояние между ними — 50 сантиметров. За стенкой в полутора метрах от нее отмечается линия кона.

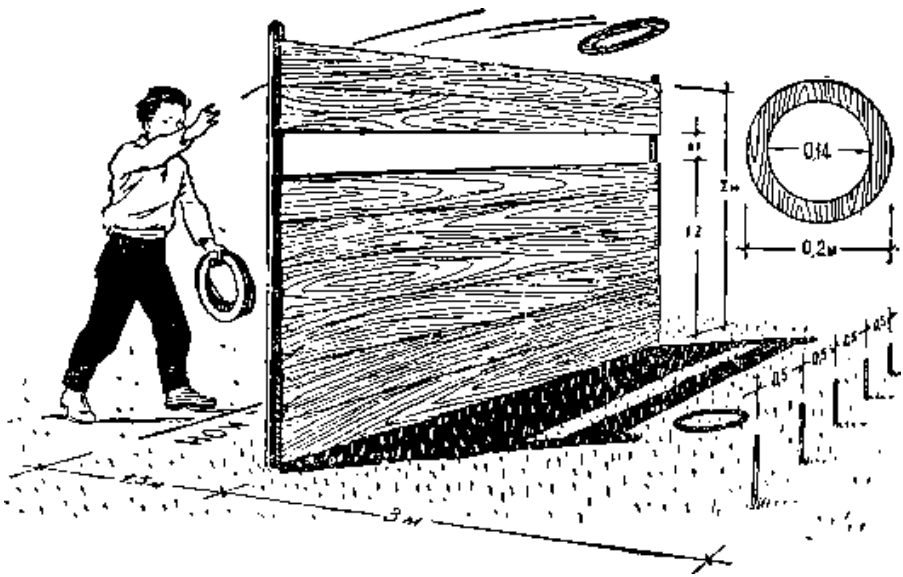


Рис. 26

С этой линии каждый играющий бросает через стену по пяти фанерных колец. Наружный диаметр кольца 20 сантиметров, внутренний — 14 сантиметров. Задача играющего набросить три кольца из пяти на колышки, вбитые в землю по другую сторону стены, не наступая и не переходя линии кона. Этот аттракцион можно устраивать и в помещении. Тогда стенка делается из плотной материи, прикрепляемой к косякам дверного проема или к деревянным стойкам, стоящим на подставках. Перед стенкой нужно в ряд поставить пять штырей, устройство которых вы знаете по предыдущим аттракционам Правила игры остаются теми же. Этот аттракцион изображен на рис. 26.

Силомер

Силомер изготовляется из строганых досок различной толщины и ширины, которые скрепляются между собой гвоздями. Все размеры отдельных деталей силомера и устройство его указано на рис. 27, *а* и *б*. При изготовлении силомера нужно учесть следующее: задняя стенка скользящей стрелки прибивается после того, как стрелка надета настойку. Когда стрелка закреплена настойке, следует укрепить шкалу с делениями; болт нужно подобрать готовый. В месте удара обязательно делается подушечка из ваты или пакли, обтянутая материалом. Желательно основание силомера закрыть кожухом из фанеры, на рисунке он показан пунктирной линией с двумя точками. Подушечка (место для удара) должна всегда находиться в крайнем верхнем положении. Для этого нужно отбалансировать рычаг, иногда требуется прибить дополнительный груз из металлических пластинок. Необходимо также отрегулировать вес скользящей стрелки; она должна достигать цифры 100 только при очень сильном ударе, если же она достигает крайней верхней точки при сравнительно слабом ударе, следует увеличить ее вес, прибив к ней дополнительный груз.

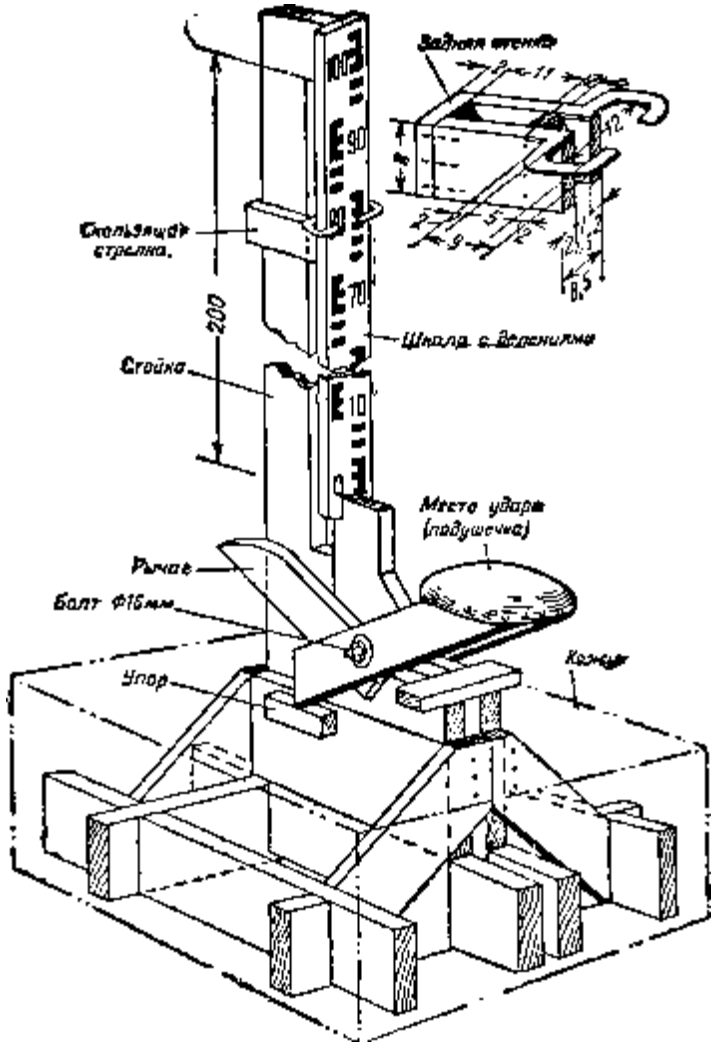


Рис. 27, а

При установке силомера на воздухе его необходимо защитить от дождя и снега. Устанавливать силомер следует плотно, так, чтобы он при ударе не качался.

Как организуется аттракцион? Прежде всего при нем непременно должен находиться ведущий. Каждый играющий имеет право три раза ударить ку лаком по подушечке. При ударе стрелка подскакивает кверху и, достигнув определенной высоты, падает вниз. Из трех ударов засчитывается самый сильный, тот, при котором стрелка достигла наибольшей высоты.

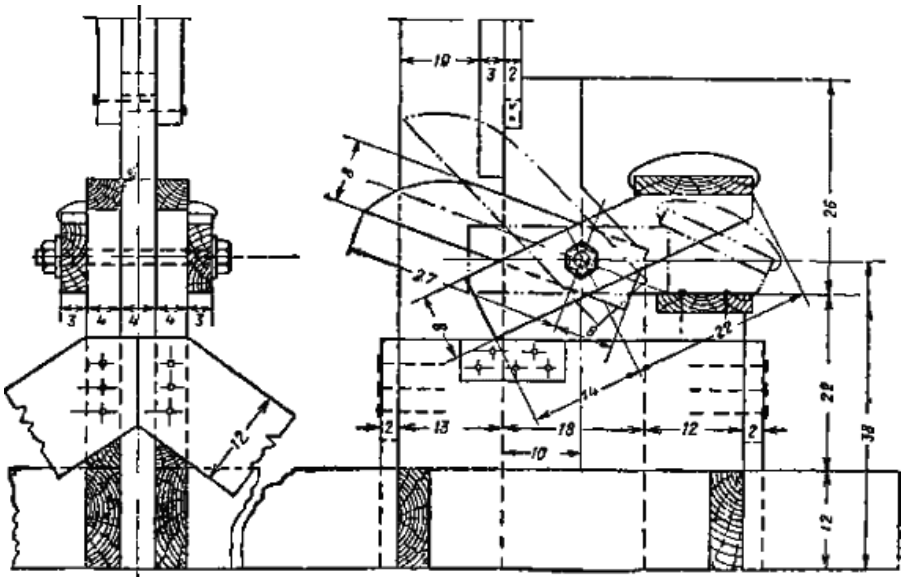


Рис. 27, б

Головоломка

В этом разделе даются различные головоломки, большую часть которых нужно изготовить своими руками. Изготовляя их, вы должны обратить особое внимание на точность и тщательность исполнения, так как в этом часто заключается суть головоломки. Поэтому работайте не спеша, аккуратно, пользуйтесь только хорошо отточенными режущими инструментами.

Позаботьтесь о внешнем виде головоломки: деревянные головоломки зачистите шкуркой и покройте лаком или краской; картонные — оклейте цветной бумагой или покрасьте.

Для хранения каждой головоломки склейте пакет или коробку, на которых напишите название головоломки, ее задание и условия, которые требуется соблюдать при ее решении.

Головоломки — это игры для одного человека. Для того чтобы они стали массовыми играми, их нужно изготовить не в одном, а в двух-трех экземплярах, тогда можно будет проводить конкурсы и соревнования на быстрейшее решение головоломок.

Изготовив головоломки, вы пополните ими вашу клубную игротеку.

Деревянная головоломка из трех элементов

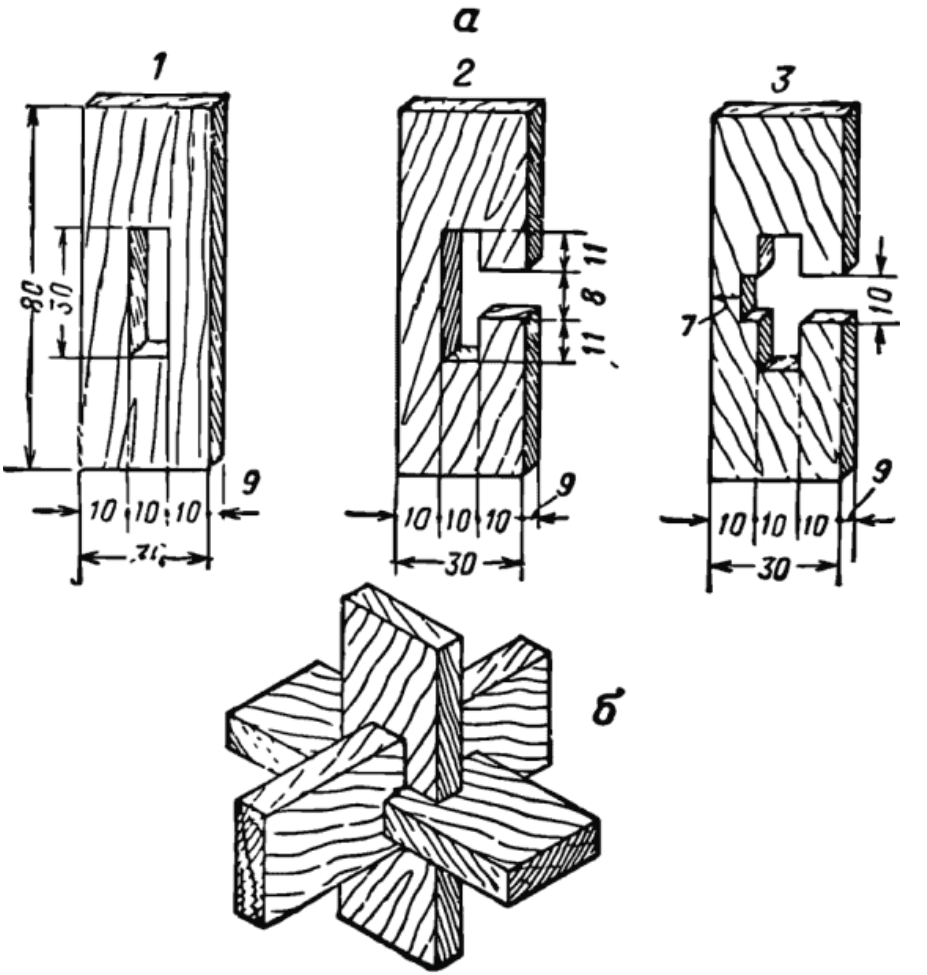


Рис. 28

Из реечки сечением 9х30 миллиметров изготовьте три прямоугольных элемента, как показано на рис. 28, *а*. Затем соедините их вместе, как изображено на рис. 28, *б*.

Головоломка должна быть изготовлена с большой тщательностью.

Из шести брусков — одна фигура

Автором этой головоломки считают знаменитого адмирала Макарова. Головоломка чрезвычайно остроумно задумана и решение ее очень интересно.

Все шесть элементов головоломки изготовляются из бруска сечением 24 х24 миллиметра, как изображено на рис. 29, *а*. Соберите из них деталь, показанную на рис. 29, *б*.

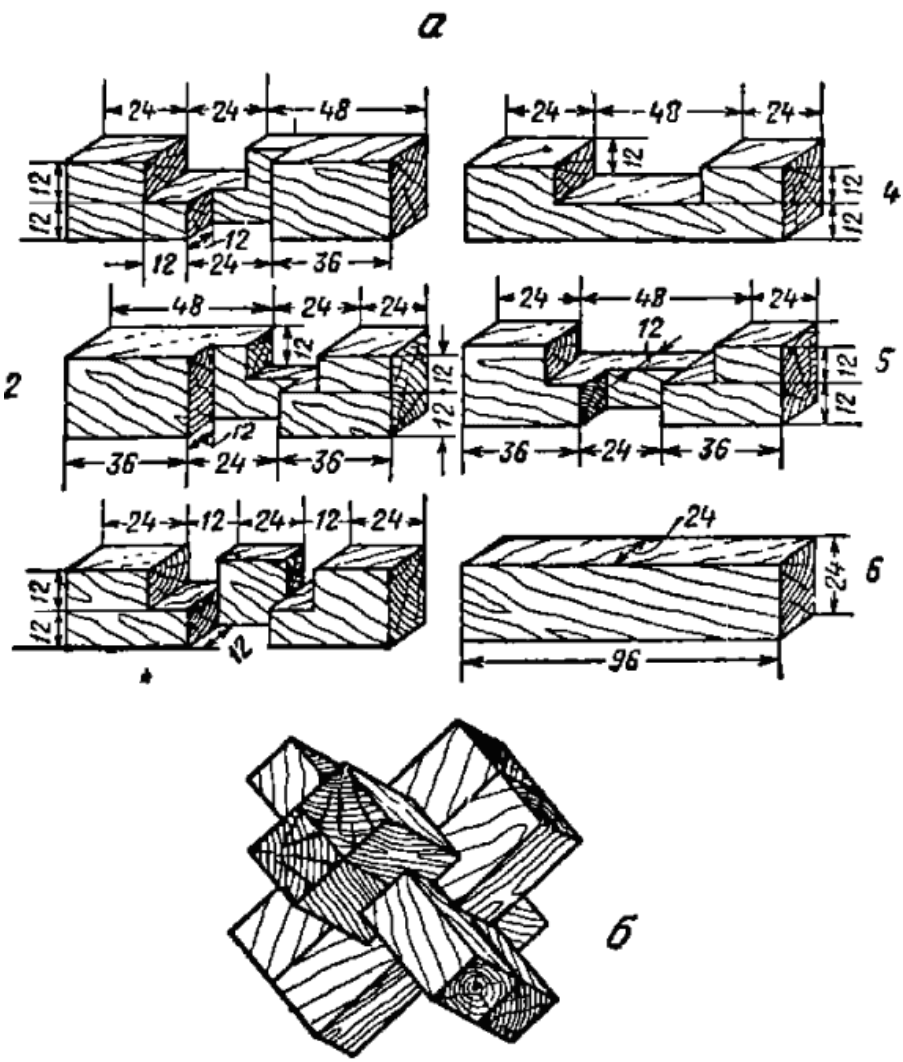


Рис. 29

Головоломка с шахматной доской

На квадратном листе картона начертите шахматную доску, затем разрежьте доску на 14 кусков по указанным на рисунке 30, *а* жирным линиям.

Сложите из полученных кусков целую доску, не глядя на рисунок, по которому была вами разрезана доска. Так как приведенный здесь рисунок служит и ответом к головоломке, то отдельно ответа к ней не дается.

Вариант головоломки

На рис. 30, *б* мы даем второй вариант разрезания шахматной доски на четырнадцать кусков, из которых так же, как и в предыдущей головоломке, нужно сложить целую доску.

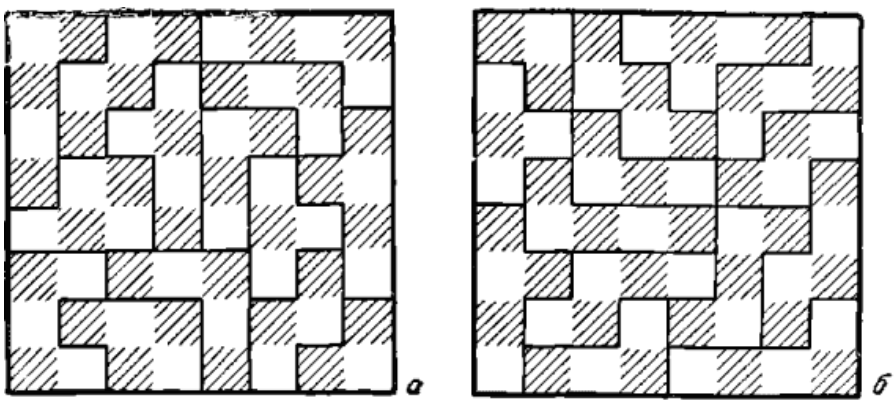


Рис. 30

Имея два варианта головоломки, можно провести соревнование между двумя товарищами. В соревновании считается победителем тот, кому первому удастся правильно сложить доску.

При желании вы сами можете придумать варианты разрезания игрового шахматного поля на четырнадцать кусков.

Разрезные картинки

Возьмите несколько открыток с изображениями животных, цветов и т. п. Открытки должны быть парными (по две одинаковых) и не должны иметь ни белых полей, ни рамок.

Взяв из каждой пары по одной открытке, наклейте их на фанеру, а затем распилите их так, как это указано на рис. 31. Полученные куски положите в одну общую коробку и перемешайте их.

Дайте играющему оставшиеся целыми парные открытки и коробку с кусками разрезанных открыток. Предложите из этих кусков сложить к каждой из открыток ее пару.

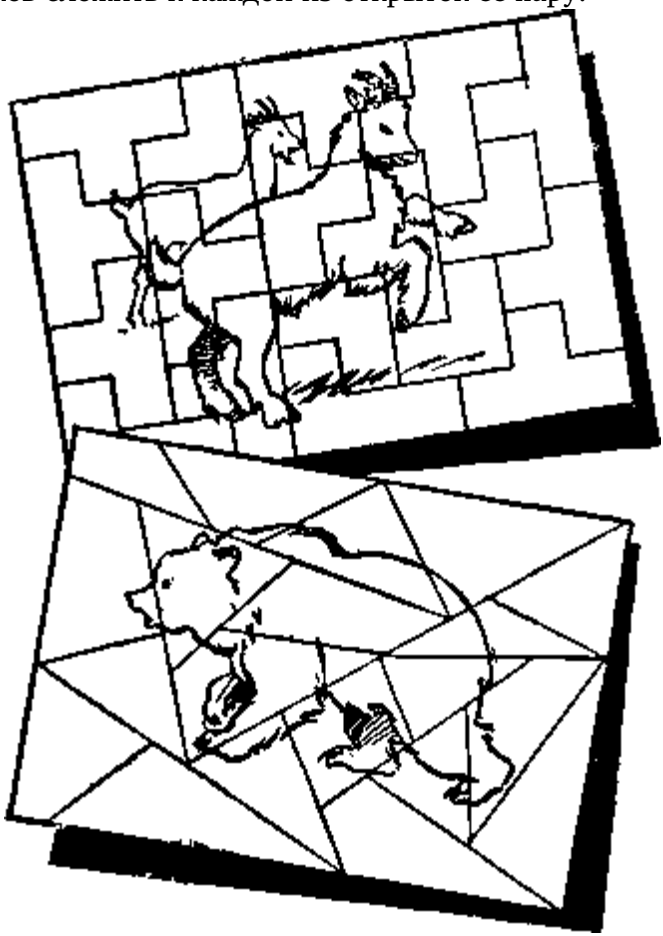


Рис. 31

Головоломку можно усложнить, наклеив открытки на фанеру с обеих сторон. При этом нужно подобрать открытки, похожие по изображению и по расцветке.

Из семи — восемь

Увеличив, перерисуйте изображенные здесь (рис. 32) фигуры на картон и вырежьте их острым ножом по линейке. Из полученных семи фигур сложите поочередно, используя их все:

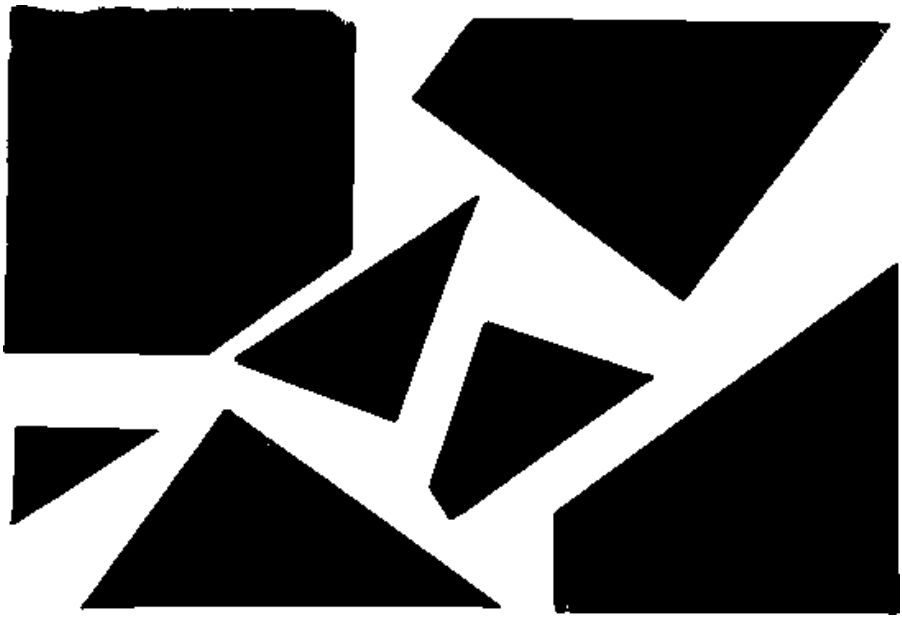


Рис. 32

1. Три одинаковых квадрата.
2. Узкий параллелограмм.
3. Широкий параллелограмм.
4. Прямоугольник.
5. Трапецию.
6. Один большой квадрат.

Из пяти кусков

Изготовьте из картона пять фигур, изображенных на рис. 33, увеличив их в два раза. Из этих пяти фигур, употребляя одновременно их все, нужно сложить:

1. Квадрат.
2. Прямоугольник.
3. Правильный (равносторонний) треугольник.

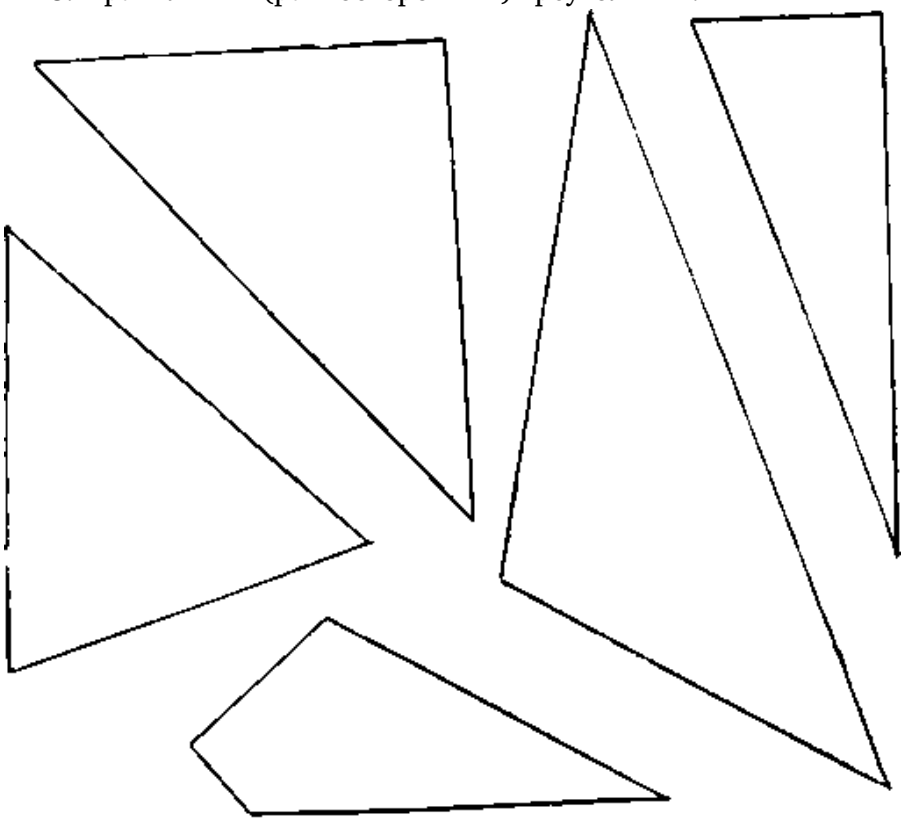


Рис. 33

Из двух квадратов один

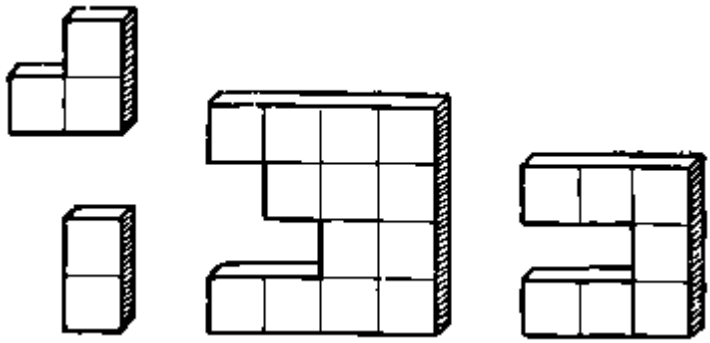


Рис. 34

Из фанеры или картона изготовьте четыре фигуры, изображенные на рис. 34, увеличив их в два раза. Для того чтобы вы могли выполнить их точно, все фигуры разбиты на квадратные клетки одного размера.

Из полученных четырех фигур нужно сложить:

1. Два квадрата.
2. Один квадрат.

Белые и черные

1. Разложите на столе в ряд три белые и три черные шашки, чередуя их, как показано на рис. 35 (1). Затем, передвигая их парами, беря одновременно по две рядом лежащие шашки и не нарушая их взаимного расположения, переложите шашки так, чтобы слева оказались подряд три черные шашки, а справа — три белые. Эта головоломка решается в три перемещения.

2. Разложите в ряд восемь шашек, как показано на рис. 35 (2) и, соблюдая вышеизложенные правила, за четыре хода переложите их так, чтобы слева оказались подряд четыре черные, а справа — четыре белые шашки.

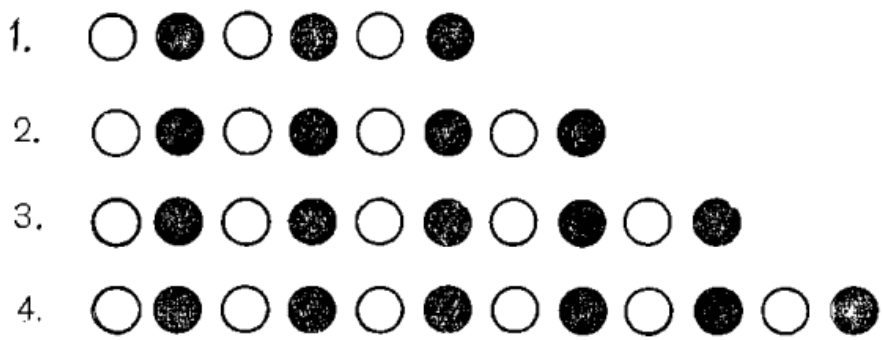


Рис. 35

3. Проделайте то же самое с десятью шашками рис. 35 (3) за пять ходов.

4. За шесть ходов переложите двенадцать шашек рис. 35 (4), соблюдая те же условия перекладки.

Головоломку эту можно делать и с бóльшим количеством пар шашек, но, как вы заметили, наименьшее необходимое количество передвижек будет равно всегда количеству взятых пар шашек.

Пять фишек

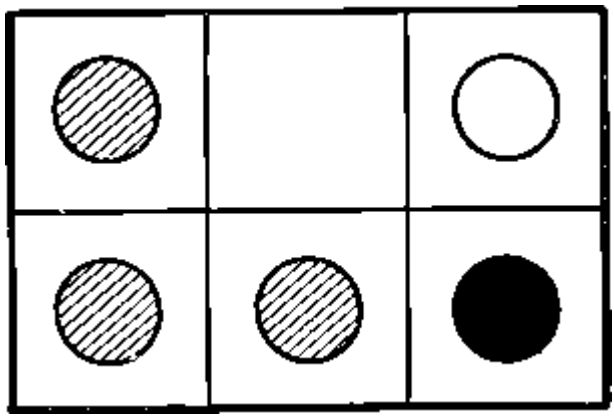


Рис. 36

Начертите на картоне игровое поле из шести клеток, как показано на рис. 36. Затем изготовьте пять круглых фишек, лучше из дерева. Покрасьте три фишки в красный цвет, а из оставшихся двух одну в белый, вторую — в черный.

Разместите фишки на игровом поле, как это видно на рисунке.

Требуется, передвигая фишки по одной на соседнюю незанятую клетку игрового поля, переставить их так, чтобы белая и черная фишки поменялись местами. При правильном подходе головоломка решается за 18 ходов.

Прыжки

Начертите на листе бумаги рядом, один за другим, семь квадратов. В этих квадратах разместите шесть шашек, как показано на рис. 37, *а,* с одного конца — три белые, а с противоположного — три черные.

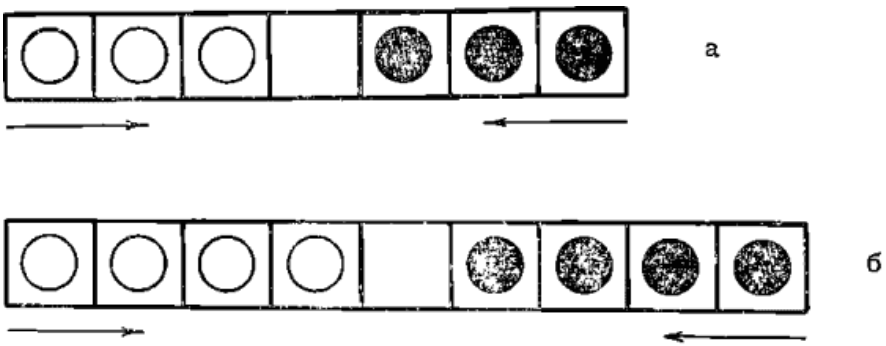


Рис. 37

Перемещая шашки по правилам, которые даны ниже, поменяйте их местами так, чтобы белые шашки заняли место черных и наоборот.

При перемещении нужно соблюдать следующие правила:

1. Шашки можно перемещать только вперед, как указано на рисунке стрелками.

2. Перемещать шашки можно на свободный соседний квадрат или на свободный квадрат через одну шашку противоположного цвета.

3. Перестановку шашек нужно выполнить за 15 ходов.

В девяти квадратах, как показано на рис. 37, *б,* разместите восемь шашек и так же, соблюдая изложенные выше правила, поменяйте их местами, решив головоломку за 24 хода.

Заблудившаяся единица

Вырежьте из толстого картона или выпилите из фанеры прямоугольник и начертите на нем фигуру, состоящую из 13 квадратов (рис. 38, *а*). Затем вырежьте эту фигуру по линиям, которые на рисунке начерчены жирно. Наклейте прямоугольник с вырезанной серединой на картон или плотную бумагу. Таким образом, у вас получилось игровое поле, в середине которого вырезано углубление, имеющее бумажное (или картонное) дно.

Вырезанную вами из прямоугольника фигуру разрежьте по имеющимся на ней линиям на квадраты. На девяти квадратиках напиши-те четко цифры от 1 до 9 включительно. Затем вложите эти квадратики с цифрами в углубление на игровом поле так, как это показано на рис. 38, *б*.

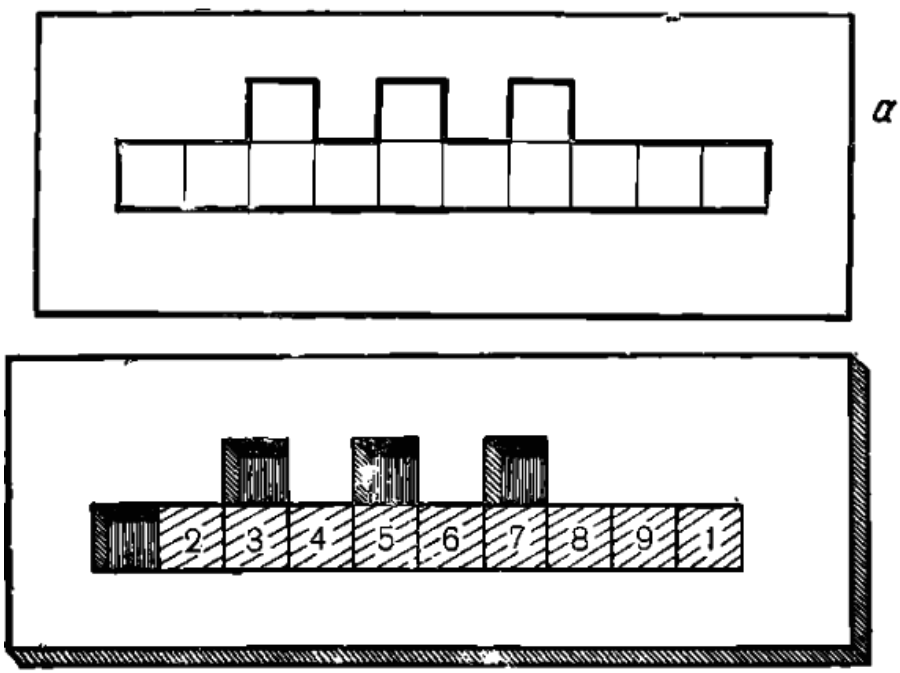
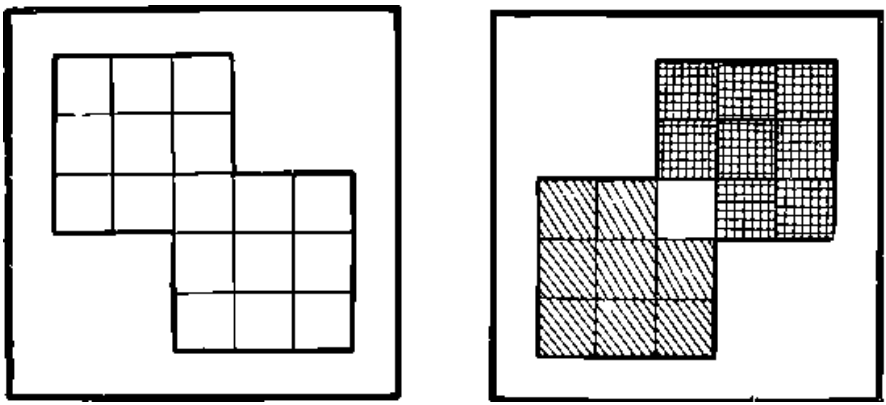


Рис. 38

Пользуясь свободными местами в углублении, переместите квадраты с цифрами так, чтобы они расположились в порядке нумерации слева направо от 1 до 9.

Игра-головоломка «16»

Возьмите квадратный лист толстого картона или фанеры, начертите на нем изображенную на рис. 39, *а* фигуру, состоящую из 17 квадратов, после чего вырежьте эту фигуру по периметру.



а б

Рис. 39

Снизу под вырезанное окно подклейте картон или фанеру — и игровое поле готово. Вырезанную из игрового поля фигуру разрежьте по расчерченным на ней линиям на квадратики, покрасьте восемь из этих квадратиков в красный цвет, другие восемь — в зеленый. Когда краска высохнет, вложите эти 16 квадратов в углубление на игровом поле, как это показано на рис. 39, *б,* разбив их по цветам.

Требуется переместить квадраты так, чтобы красные заняли место зеленых и наоборот. Соблюдайте следующие правила: перемещать квадраты можно во всех направлениях по одному на соседнее свободное место и на свободное место через один квадрат. Решается эта головоломка за 46 ходов.

Зоологическая головоломка

В квадратном листе картона вырезается квадратное «окно», снизу оно заклеивается плотной бумагой. Вырезанный из середины квадрат делится и разрезается на 16 равных квадратиков. На каждом из 16 малых квадратов рисуются силуэты животных, которые даны на рис. 40. Сведите эти рисунки на тонкую бумагу и переведите их на квадратики. На четыре квадратика переведите силуэты лошадей, на четыре других — силуэты петухов, на следующих четыре — силуэты коз и на четыре последних — силуэты гусей.

Разбейте эти шестнадцать квадратиков на четыре группы так, чтобы в каждой были силуэты четырех разных животных, и в каждой такой группе покрасьте все четыре силуэта (четырех животных) одной краской, в следующей группе — другой краской и т. д. Таким образом, у вас силуэты каждого животного будут четырех цветов.

Требуется вложить все 16 квадратиков в окно игрового поля так, чтобы ни по вертикали, ни по горизонтали, ни по диагонали не встречались ни силуэты одного и того же животного, ни силуэты одного цвета.

Башня

На плотном листе картона начертите три круга диаметром 10 сантиметров каждый. Заключите их в равносторонний треугольник, как показано на рис. 41. Это будет игровое поле головоломки. Затем из толстой фанеры выпилите восемь кружков разных диаметров; самый большой из них диаметром 10 сантиметров, диаметр второго — 9,5 сантиметра и т. д., убавляя каждый раз диаметр следующего круга на 0,5 сантиметра. Таким образом, диаметр последнего, восьмого кружка будет равен 6,5 сантиметра. Хорошо, если вы покрасите игровое поле в один цвет, а фанерные кружки — в различные.

Возьмите пять (из восьми) фанерных кружков и сложите их башенкой так, чтобы меньший ложился поверх большего, и поместите эту башню на одном из кругов игрового поля.

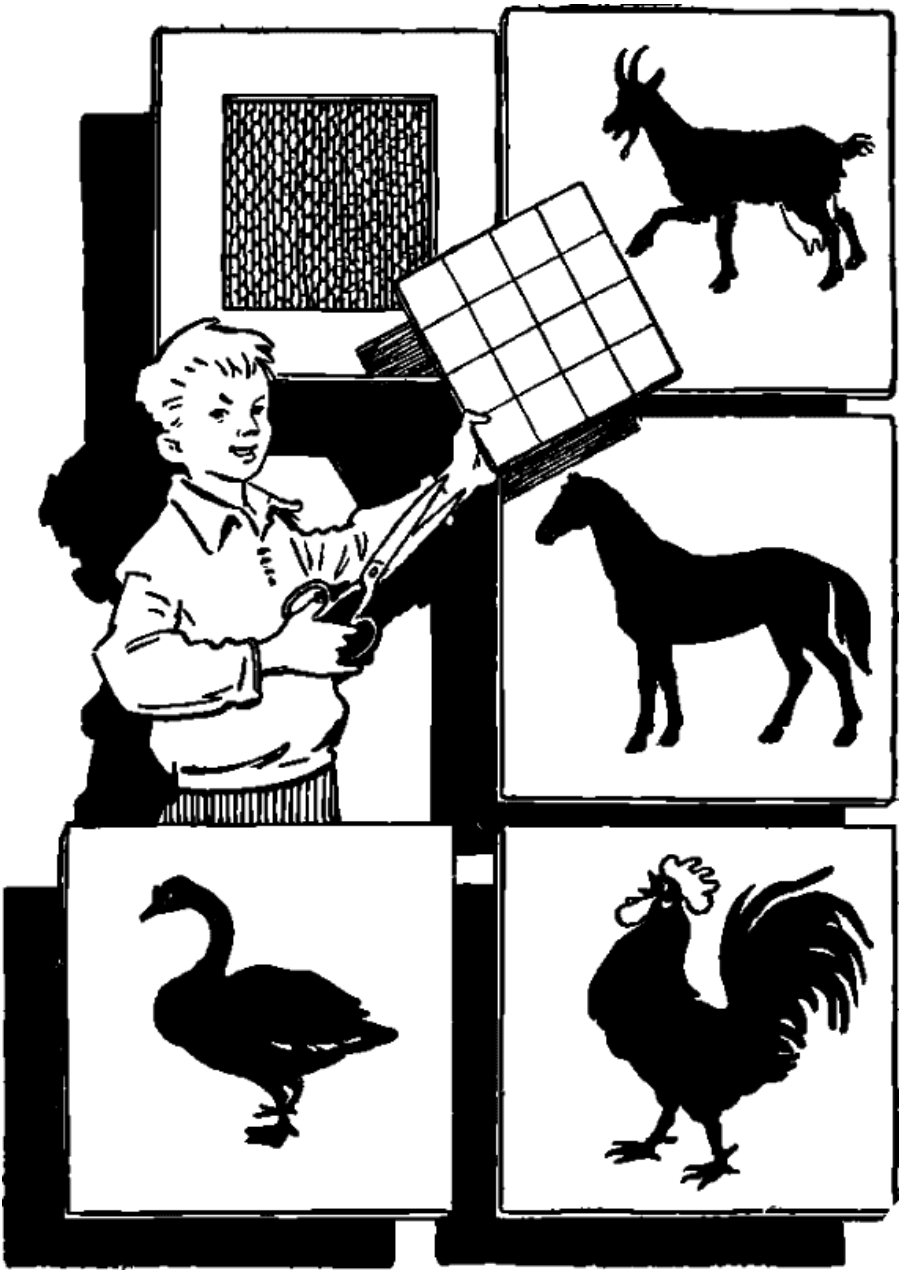


Рис. 40

Затем, перекладывая фанерные кружки по одному, пользуясь для этого кругами на игровом поле, переложите всю башню (пять кругов) с исходного круга на любой другой круг игрового поля. При этом соблюдайте следующее правило: во время перекладок

запрещается класть больший круг поверх меньшего.

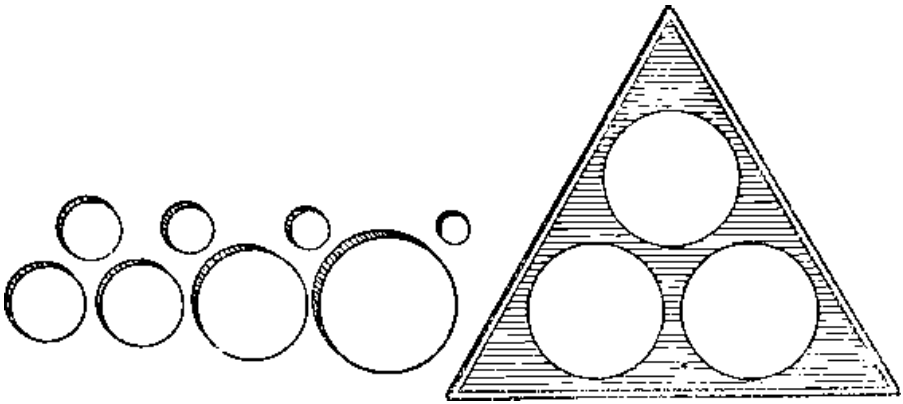


Рис. 41

Решить головоломку с башней из пяти кругов нужно за 31 ход.

Когда вы решили головоломку с пятью кругами, сложите башню из шести кругов и, соблюдая те же правила, решите головоломку за 63 хода.

Затем решите эту же головоломку с башней из семи кругов. Для решения этого варианта головоломки минимальное число ходов будет 127.

Решите головоломку, сложив башню из восьми кругов. Минимальное число ходов, нужное для ее решения, — 255.

Вы видите, как быстро возрастает минимальное число ходов, необходимое для решения головоломки, с каждым добавлением одного круга в нашу башню. Интересно заметить, что для решения головоломки с башней из 64 кругов потребовалось бы сделать 18 446 744 073 709 551 615 ходов, для чего потребовалось бы 500 миллиардов лет жизни. Правда, какими интересными свойствами обладает наша головоломка?

Два цвета

Вырежьте восемь кружков разных диаметров, самый большой диаметр 10 сантиметров, а диаметры всех последующих уменьшите на 0,5 сантиметра. Таким образом, самый маленький круг будет иметь диаметр 6,5 сантиметра. Кружки положите в ряд по убывающему размеру их диаметра и покрасьте их, начиная с большого и через один — красным цветом, а все остальные — промежуточные — зеленым. Таким образом, вы получите четыре красные и четыре зеленые фишки.

На квадратном куске фанеры или картона размером 35х35 сантиметров, в центре этого квадрата и по четырем его углам начертите пять кругов диаметром по И сантиметров. Любые два круга, расположенные по углам поля, покрасьте — один в красный, а другой в зеленый цвет.

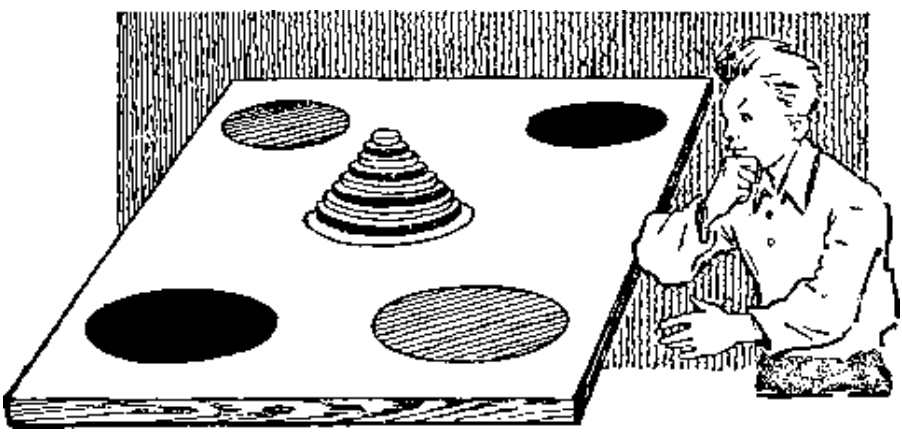


Рис. 42

Сложите восемь кружков-фишек на центральном круге игрового поля так, чтобы внизу лежал самый большой, а на нем по убывающей величине все остальные кружки-фишки. Получилась башенка, в которой фишки чередуются по цвету (рис. 42). Требуется, перекладывая фишки по одной на круги игрового поля, переместить все красные фишки на красный круг игрового поля, а все зеленые — на зеленый круг, строго соблюдая следующее правило: можно класть одну фишку поверх другой, только если они одного цвета, при этом класть большую фишку поверх меньшей запрещается. Головоломку нужно решить за 24 хода.

Девять цифр

Возьмите два одинаковых прямоугольных куска картона. В одном из них вырежьте девять одинаковых квадратных отверстий (окон), как показано на рис. 43, *а*. Вырезанные квадратики отложите в сторону.

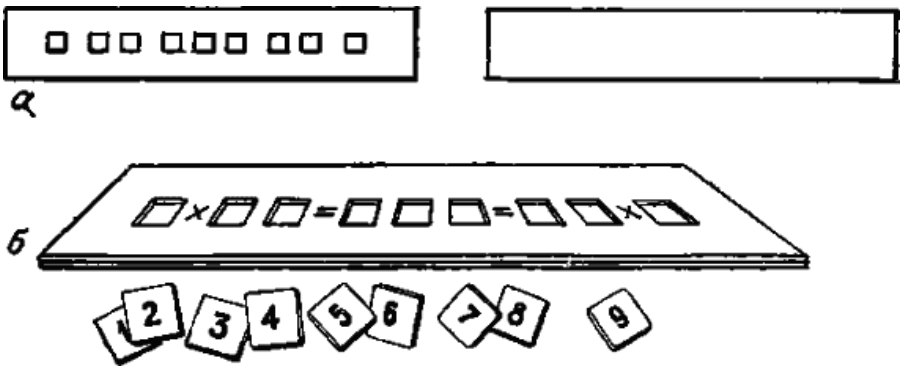


Рис. 43

Наклейте прямоугольник с окнами на второй картонный (целый) прямоугольник. Таким образом, получится игровое поле с девятью квадратными углублениями. Затем между этими углублениями напишите два знака умножения (х) и два знака равенства (=) (рис. 43, *б*). На девяти квадратиках напишите по одной цифре от 1 до 9 включительно.

Требуется в углублениях на поле разложить все девять квадратиков с цифрами так, чтобы можно было прочесть равенство такого типа: 4х30=120=40х3. Приведенное равенство написано рядом повторяющихся цифр, а в головоломке оно должно быть написано девятью неповторяющимися цифрами. Из девяти цифр можно написать четыре равенства. Какие это равенства?

Восемь фишек

На квадратном листе картона начертите небольшую шахматную доску из 64 клеток и сделайте восемь фишек.

Требуется расставить на доске восемь фишек так, чтобы они не встречались по две ни по горизонтали, ни по вертикали, ни по диагонали. Эта головоломка имеет 92 решения. Найдите хотя бы одно из них. Эту головоломку можно решать и на обычных шахматных досках с восемью шашками.

Четыре ромба и крест

Начертите на листе картона четыре ромба один в другом, как показано на рис. 44. По углам ромбов разместите шестнадцать кружков и соедините их между собой прямыми линиями, при этом кружки, соединенные линиями, как бы образуют крест.

Из картона вырежьте шестнадцать фишек, на каждой из них на пишите по одной цифре от 1 до 16 включительно.

Разложите все фишки на шестнадцати кружках игрового поля так, чтобы сумма цифр каждых четырех фишек, лежащих по углам каждого из ромбов, равнялась 34, сумма цифр каждых четырех кружков, образующих любой из четырех концов креста, также должна равняться 34.

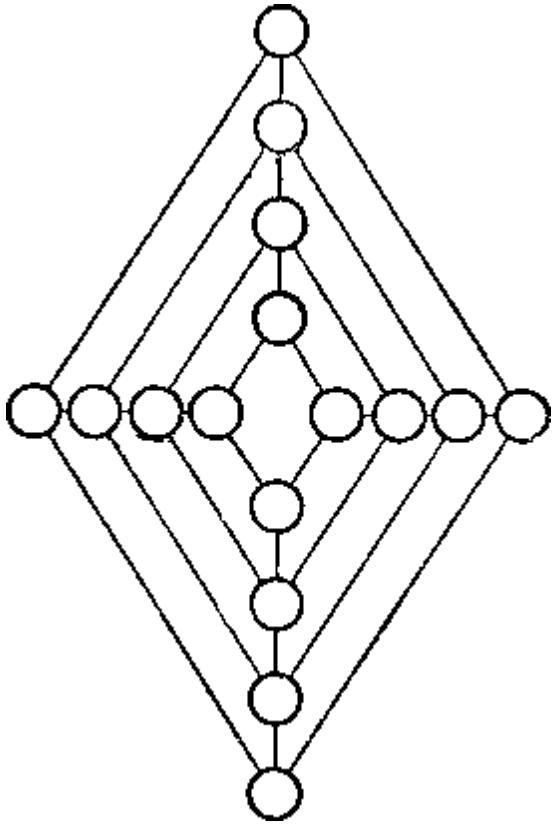


Рис. 44

Звезда

На картоне начертите пять пятиконечных звезд, одна в другой. На концах этих звезд поместите 25 кружков, как указано на рис. 45. Каждые пять кружков, расположенные на соответствующих концах звезд, соедините между собой линиями. Кроме того для головоломки нужно приготовить 25 кружков о цифрами от 1 до 25 включительно.

Задание нашей голово-ломки состоит в следующем: нужно кружки с цифрами разместить на кружках игрового поля так, что бы сумма цифр каждых пяти кружков, расположенных в вершинах каждой звезды, равнялась 65.

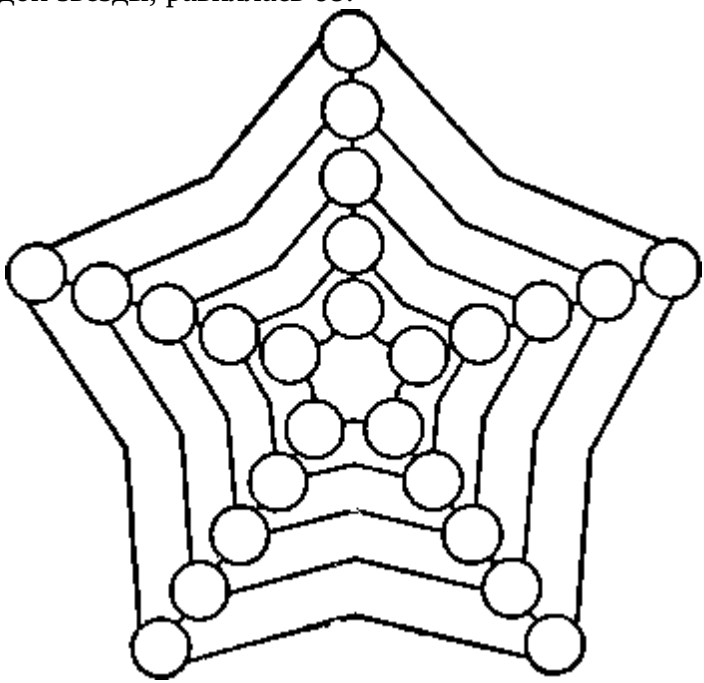


Рис. 45

Сумма цифр пяти кружков, расположенных на соответствующих концах звезд и соединенных между собой линиями, также должна равняться 65.

Узор из кружков

Увеличив, перенесите изображенный на рис. 46 узор на картон. Узор состоит из одного большого, пяти средних и пятнадцати маленьких окружностей. Вырежьте из картона пятнадцать маленьких фишек с цифрами от 1 до 15.

Разложите фишки с цифрами в маленьких окружностях так, чтобы сумма цифр пяти фишек, лежащих на любой из средних и на большой окружности, равнялась 40.

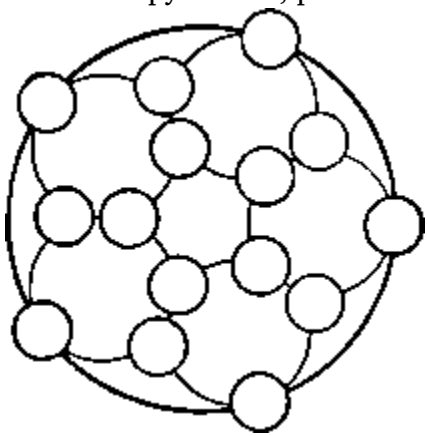


Рис. 46

Цифры в треугольнике

На картоне вычертите правильный (равносторонний) треугольник, на сторонах которого расположите девять кружков, как показано на рис. 47. Затем, вырезав из картона девять фишек, напишите на них по одной цифре от 1 до 9 включительно.

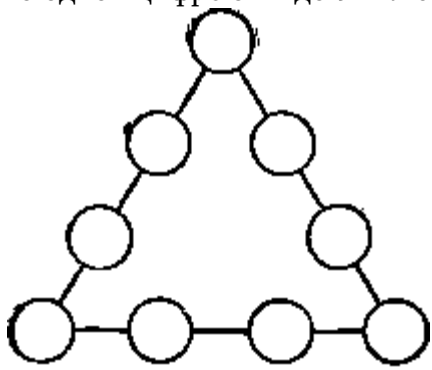


Рис. 47

Расположите в кружках на игровом поле фишки так, чтобы сумма их цифр на каждой из сторон треугольника равнялась семнадцати. Решив эту головоломку, решите вторую — переместите фишки так, чтобы сумма цифр на каждой стороне нашего треугольника равнялась двадцати.

«Магический» шестиугольник

Перенесите на картон изображенный на рис. 48 правильный шестиугольник с девятнадцатью расположенными на нем кружочками. Затем, вырезав из картона девятнадцать фишек, напишите на них цифры от 1 до 19.

Решите две головоломки:

1. Расположите фишки с цифрами в кружках на поле так, чтобы сумма каждых трех цифр, расположенных на каждой стороне шестиугольника и на любом из шести его радиусов, равнялась 22.

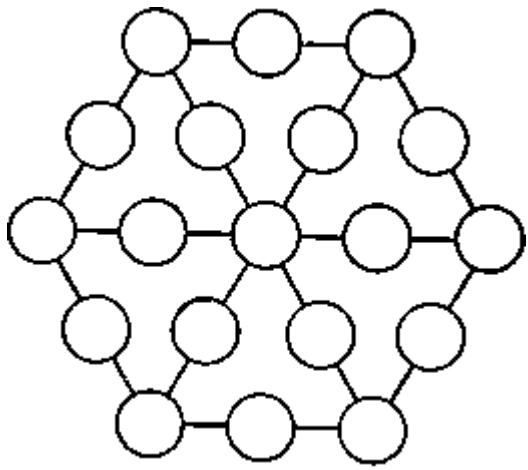


Рис. 48

2. Переставьте фишки так, чтобы указанные выше суммы равнялись 23.

По кругу

Изготовьте игровое поле *(рис. 49)* и 19 фишек с цифрами от 1 до 19.

Разложите фишки с цифрами на кружках игрового поля так, **чтобы** сумма цифр каждых трех фишек, лежащих на одной прямой, равнялась 30.

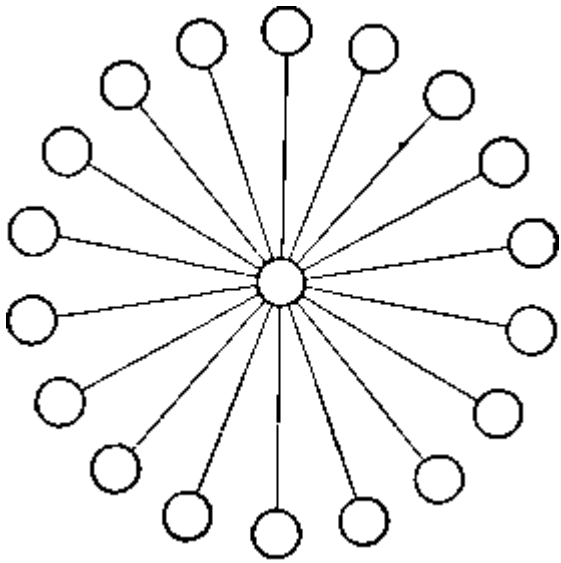


Рис. 49

Две головоломки

Вырежьте из картона шесть полосок шириной по 1 сантиметру и длиной по 18 сантиметров. Затем вырежьте из картона же двенадцать фишек, на которых напишите по одной цифре от 1 до 12 (рис. 50).

1. Разложите полоски и кружки так, чтобы на каждой полоске лежало по четыре фишки.

2. Переложите кружки так, чтобы сумма цифр каждых четырех фишек, лежащих на одной полоске, равнялась 26. При этом сумма фишек, лежащих по вершинам фигуры, образованной полосками, также равнялась 26.

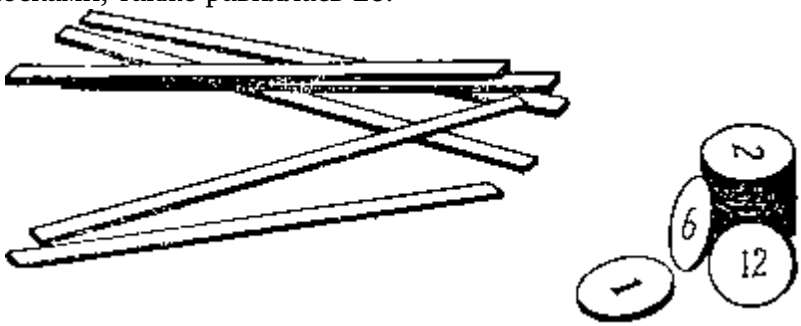


Рис. 50

Восемнадцать ходов

Фигуру, изображенную на рис. 51, увеличив, перечертите на картон. Изготовьте из картона четыре фишки, две из них покрасьте в черный цвет. В заштрихованных кружках слева поставьте две белые фишки, а справа две черные. Поменяйте фишки местами за 18 ходов так, чтобы белые перешли на место черных фишек и наоборот — черные на место белых. При перемещении соблюдайте следующие правила: фишки передвигайте по одной на соседний свободный кружок, перепрыгивать одной фишкой через другую нельзя, также нельзя допускать, чтобы две фишки разных цветов стояли на двух соседних кружках, соединенных линией.

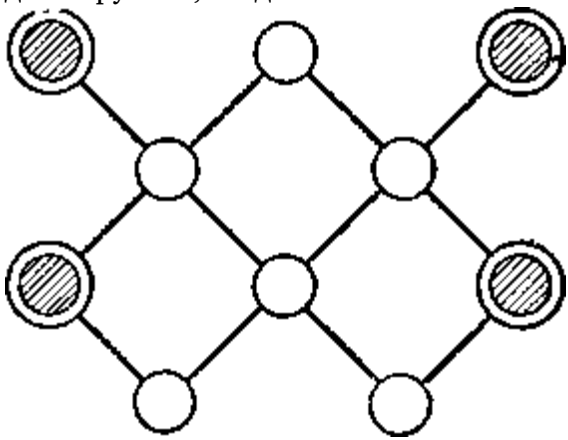


Рис. 51

Двадцать два хода

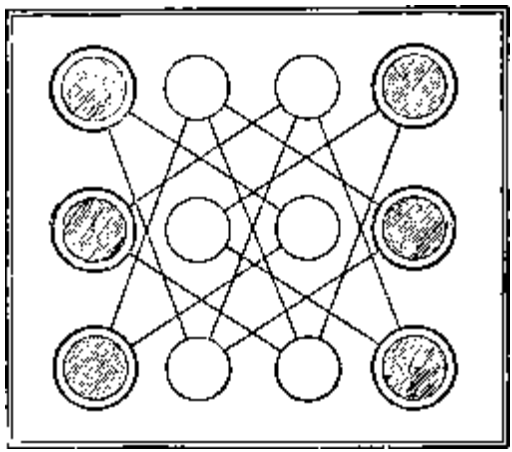


Рис. 52

Увеличив, перерисуйте на картон фигуру, изображенную на рис. 52. Изготовьте из картона шесть фишек; три из них покрасьте в красный цвет, три другие — в зеленый. В кружках, заштрихованных на игровом поле, расставьте фишки так: слева три красные, справа — три зеленые.

Передвигая фишки по одной на свободные кружки по линиям, их соединяющим, переведите красные фишки на места зеленых и наоборот — зеленые на места красных. Решить головоломку нужно за 22 хода, соблюдая следующие правила: на каждом кружке поля может находиться только одна фишка; фишки разных цветов не могут располагаться на кружках, соединенных между собой линиями.

Головоломки со спичками

Эти головоломки хороши для проведения конкурсов на скорость решения головоломок, так как спичками из одной коробки сразу можно занять несколько участников конкурса, а взяв две-три коробки, можно организовать конкурс из 10–15 желающих принять в нем участие.

ИЗ ТРЕХ — ПЯТЬ

Из трех квадратов, изображенных на рис. 53, не добавляя спичек, нужно получить пять квадратов, Разрешается переложить только три спички.

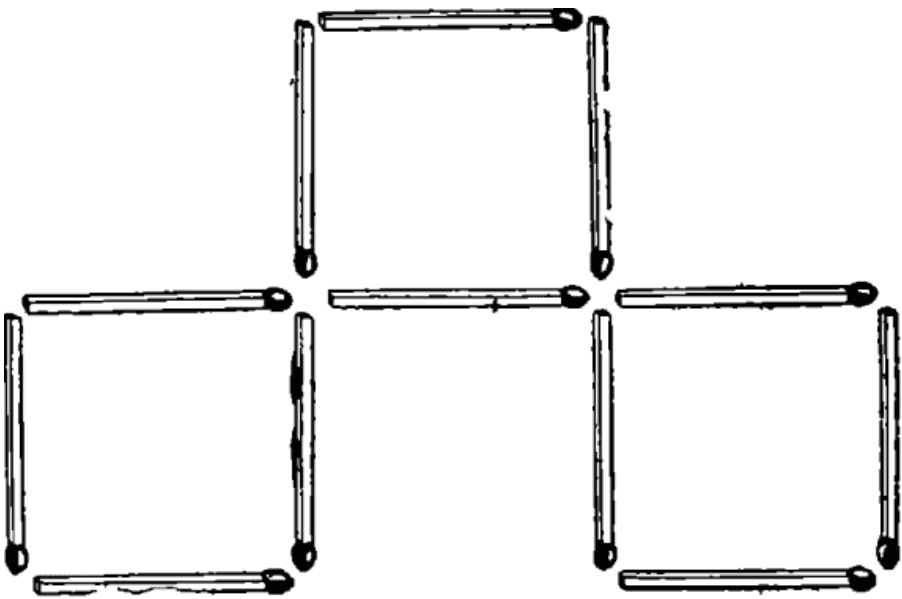


Рис. 53

КВАДРАТ

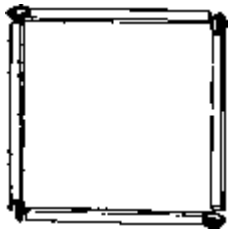


Рис. 54

Не добавляя спичек, преобразуйте квадрат, изображенный на рис. 54, в два равнобедренных треугольника.

ДОМИК

Не меняя количества спичек из фигуры, изображенной на рис. 55, и переложив только две из них, требуется образовать новую фигуру, состоящую из четырех равных треугольников.

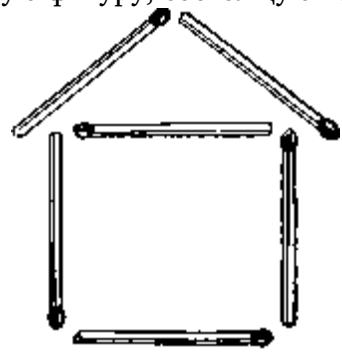


Рис. 55

ПРИЗМА

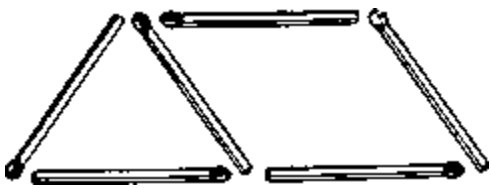


Рис. 56

Как изображенную здесь *(рис. 56)* трехгранную призму повернуть к нам другим концом (торцом), переложив только одну спичку.

ИЗ ДВУХ — ПЯТЬ

На рис. 57 изображены два треугольника, сложенных из девяти спичек. Как, не меняя количества спичек, сложить из них пять правильных треугольников?

Разрешается переложить только три спички.

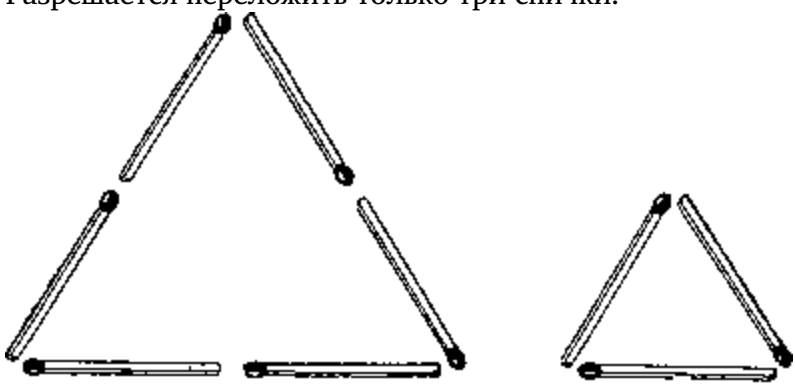


Рис. 57

ИЗ ЧЕТЫРЕХ — ШЕСТЬ

На рис. 58 изображены четыре правильных треугольника, сложенных из двенадцати спичек. Как, не меняя количества спичек, сложить из них шесть таких же треугольников?

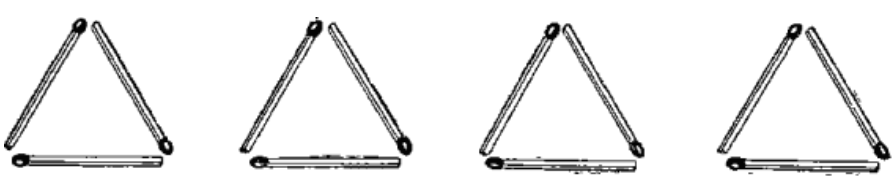


Рис. 58

ШЕСТЬ СПИЧЕК

Изображенный на рис. 59 правильный шестиугольник нужно преобразовать в шесть треугольников и правильный шестиугольник, не добавляя спичек.

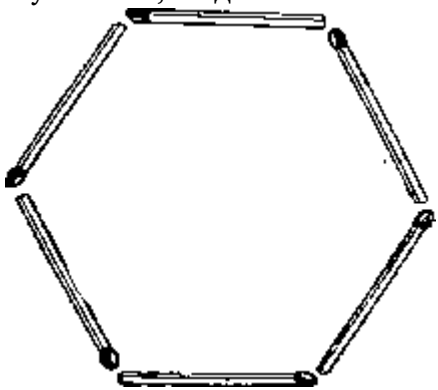


Рис. 59

ПРЕВРАЩЕНИЕ

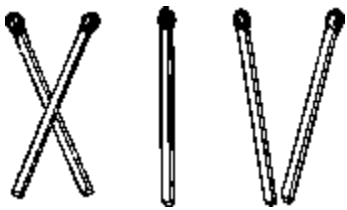


Рис. 60

Превратите 14 в 5, переложив только одну спичку *(рис. 60)*.

РАВЕНСТВО

Написанное с помощью спичек выражение *(рис. 61)* обратите в равенство, переложив две спички; сделайте то же самое, переложив три спички.

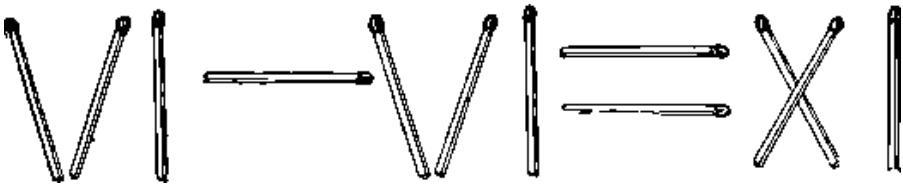


Рис. 61

ЦИФРА 7

Спичками выложена цифра 7 (рис. 62). Как, переложив две спички, уменьшить это число в 35 раз? Попробуйте, переложив одну спичку, уменьшить изображенное на рисунке число в семь раз.

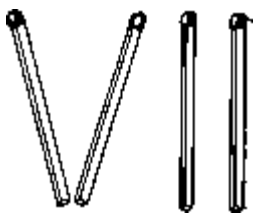


Рис. 62

РОМБЫ

Изображенные на рис. 63 шесть ромбов сложены из 24 спичек. Как, не меняя количества спичек, сложить:

1. Восемь ромбов.
2. Восемь ромбов и один квадрат.

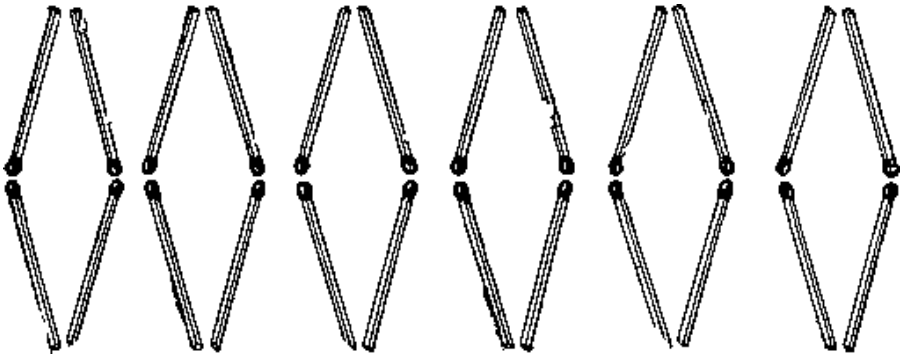


Рис. 63

ПЯТЬ ПАР

Разложите на столе десять спичек в один ряд с интервалами 4–5 сантиметров.

Соберите эти спички парами, соблюдая следующий порядок: перекладывать спички нужно по одной, и каждый раз переносить спичку нужно через две к третьей. Головоломка решается за пять ходов и имеет несколько решений.

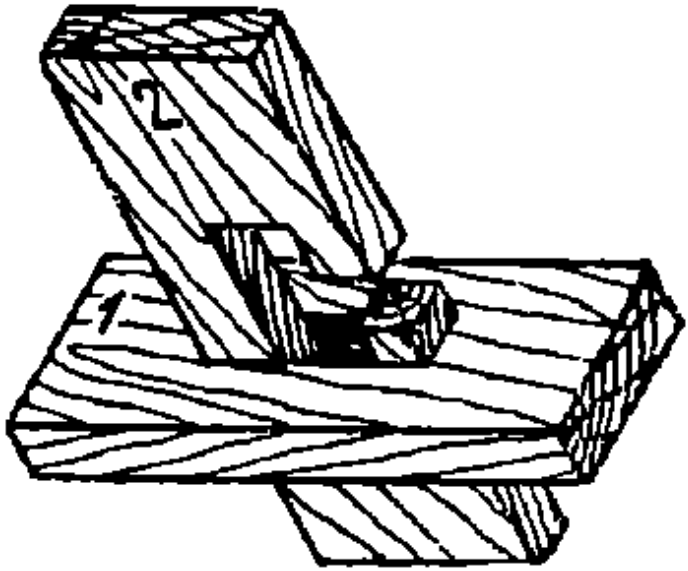
ТРОЙКИ

Разложите на столе пятнадцать спичек в один ряд с интервалами в 2–3 сантиметра.

Требуется собрать их в группы по три спички, соблюдая следующий порядок: перекладывать спички нужно по одной, через три к четвертой. Решить головоломку нужно за десять ходов.

Ответы к головоломкам

Деревянная головоломка из трех элементов


2
1

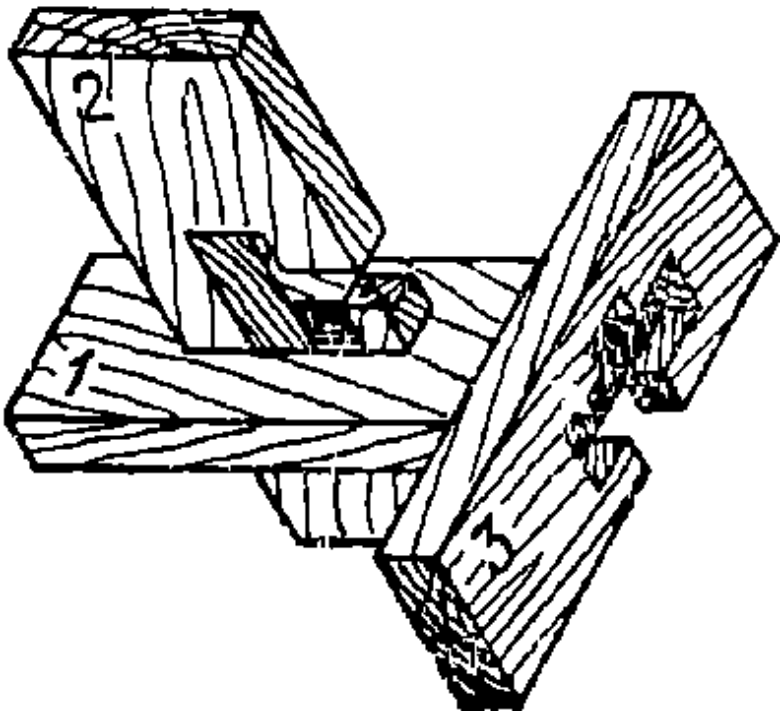

2
1
3

Рис. 64

Из шести брусков — одна фигура

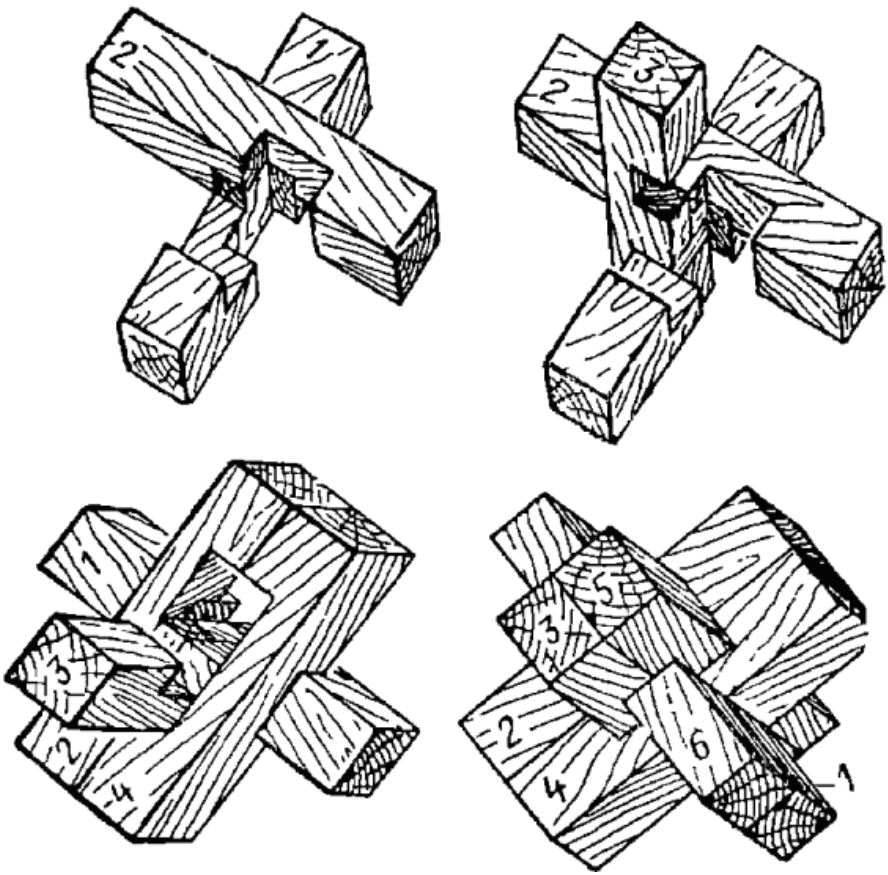


Рис. 65

Из семи — восемь

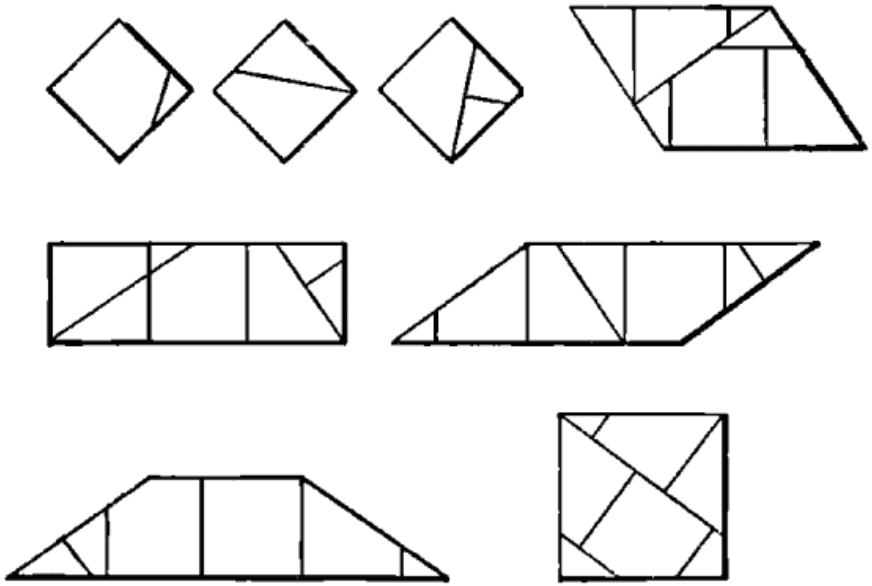


Рис. 66

Из пяти кусков

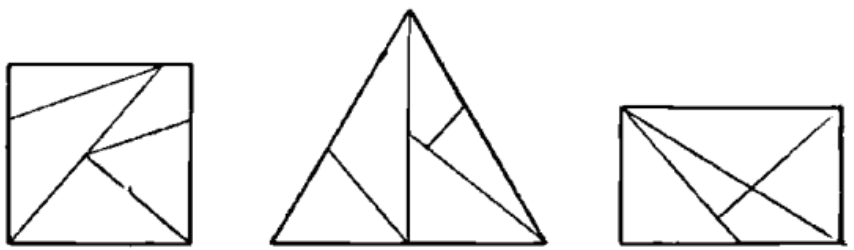


Рис. 67

Из двух квадратов — один

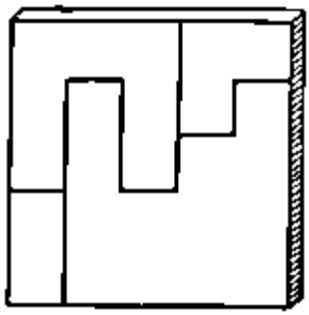


Рис. 68

Черные и белые

1. Если занумеровать лежащие на столе шашки слева направо — 1; 2; 3; 4; 5; 6, то решение головоломки можно записать так: берем шашки 2 и 3 и передвигаем налево. После этого нумерация ряда будет такой: 2; 3; 1; 4; 5; 6. Затем шашки 5 и 6 нужно передвинуть налево и поставить на свободное место в середину ряда, который будет читаться так: 2; 3; 1; 5; 6; 4. Шашки 4 и 6 передвинуть налево в начало ряда, это будет читаться так: 6; 4; 2; 3; 1; 5. Так за три хода можно выполнить требование головоломки.

2. Пользуясь принятой нумерацией, можно записать первоначальное положение шашек так: 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8.

После первой перекладки так: 6; 7; 1; 2; 3; 4; 5; 8.

После второй перекладки так: 6; 7; 1; 2; 5; 3; 4; 8.

После третьей перекладки так: 6; 2; 7; 1; 5; 3; 4; 8.

И после четвертой, последней, перекладки: 6; 4; 8; 2; 7; 1; 5;9.

3. Под той же нумерацией нужно записать первоначальное положение: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Первая передвижка: 8, 9, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10.

Вторая передвижка: 8, 9, 1, 2, 5, 6, 7, 3, 4, 10.

Третья передвижка: 8, 9, 1, 2, 6, 7, 5, 3, 4, 10.

Четвертая передвижка: 8, 2, 6, 7, 5, 9, 1, 3, 4, 10.

Пятая передвижка: 8, 4, 10, 2, 6, 7, 5, 9, 1, 3.

4. Начальное положение: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.

Первая передвижка: 10, 11, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12.

Вторая передвижка: 10, 11, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9. 7, 8, 12.

Третья передвижка: 10, 11, 1, 4, 5, 6, 2, 3, 9, 7, 8, 12.

Четвертая передвижка: 10, 11, 1, 6, 2, 4, 5, 3, 9, 7, 8, 12.
Пятая передвижка: 10, 6, 2, 4, 5, 11, 1,3, 9, 7, 8, 12.
Шестая передвижка: 10, 8, 12; 6, 2, 4, 5, 11, 1, 3, 9, 7.

Пять фишек

Если занумеровать фишки цифрами, а квадраты на игровом поле буквами, как это показано на рис. 69, то решение головоломки можно записать так: 5 на «б»; 4 на «в»; 3-е; 5-д; 1–6; 2-а; 5-г; 3-д; 4-е; 1-в; 3-б; 5-д; 2-г; 3-а; 1–6: 4-в; 5-е; 1-д.

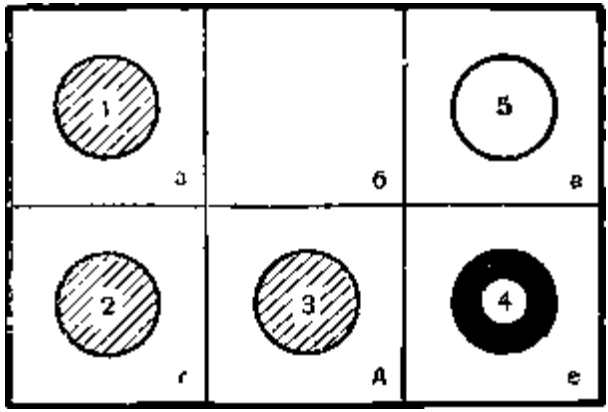


Рис. 69

Прыжки

1. Занумеруем по порядку, слева направо, все семь квадратиков — 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Тогда решение головоломки можно записать так: шашка квадрата 3 передвигается на квадрат 4; с квадрата 5 на квадрат 3; с квадрата 6 на 5; с 4 на 6; с 2 на 4; 1–2; 3–1; 5–3; 7–5; б–7; 4–6; 2–4; 3–2; 5–3; 4–5. Таким образом, за пятнадцать ходов мы поменяли шашки местами.

2. Занумеровав так же квадраты слева направо — 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, запишем решение. Оно будет выглядеть так: 4–5; 6–4; 7–6; 5–7; 3–5; 2–3; 4–2; 6–4; 8–6; 9–8; 7–9; 5–7; 3–5; 1–3; 2–1; 4–2; 6–4; 8–6; 7–8; 5–7; 3–5; 4–3; 6–4; и 5–6. Головоломка решена за 24 хода.

«Заблудившаяся» единица

Если отдельные участки игрового поля обозначить буквами, как указано на рис. 70, а фишки обозначить цифрами, написанными на них, то решение этой головоломки можно записать так: фишку 2 передвинуть на поле «а»; фишку 3 на поле «б», 4 — на «в»; 4 на «А»; 5 на «в»; 6 на «г»; 7 на «д»; 7 на «Б»; 8 на «д»; 9 на «е»; 1 на «ж»; 1 на «В»; 9 на «к»; 8 на «и»; 7 на «з»; 1 на «ж»; единицу на «д»; единицу на «Б»; 6 на «ж»; 6 на «В»; 5 на «ж»; 4 на «е»; 1 на «д»; 1 на «в»; 1 на «А»; 3 на «д»; 2 на «г»; 1 на «в»; по существу головоломка решена, остальные перемещения очень простые и в объяснении не нуждаются.

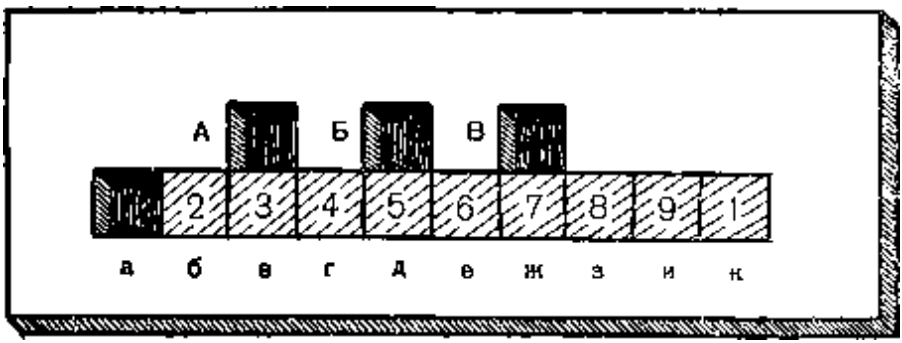


Рис. 70

Игра-головоломка «16»

Зная, что фишки (квадратики) можно передвигать только на свободное место, условимся движения вперед (вверх) обозначать буквами — дв. «В», назад (вниз) — дв. «Н», налево буквами дв. «Л», направо буквами дв. «П», перемещения через фишку будем обозначать буквами — «пр». Теперь можно записать решения головоломки так: 1) Движение направо — «П», 2) Прыжок налево — пр. «Л»; 3) Движение «Л»; 4) Пр. «П»; 5) Дв. «В»; 6) Пр. «Н»; 7) Дв. «Н»; 8) Пр. «В»; 9) Пр. «П»; 10) Дв. «Л»; 11) Пр. «Л»; 12) Дв. «В»; 13) Дв. «П»;14) Пр. «Л»; 15) Дв. «Н»; 16) Пр. «П»; 17) Дв. «В»; 18) Пр. «Н»; 19) Дв. «П»; 20) Дв. «В»; 21) Пр. «Н»; 22) Дв. «Л»; 23) Пр. «В»; 24) Пр. «В»; 25) Дв. «Н»; 26) Пр. «Н»; 27) Пр. «П»; 28) Дв. «В»; 29) Пр. «Н»; 30) Пр. «Л»; 31) Пр. «В»; 32) Дв. «П»; 33) Пр. «Л»; 34)

Пр. «В»; 35) Дв. «П»; 36) Пр. «Л»; 37) Пр. «Н»; 38) Пр. «П»; 39) Пр. «П»; 40) Дв. «Л»; 41) Пр. «Л»; 42) Дв. «П»; 43) Пр. «В»; 44) Дв. «Н»; 45) Пр. «Н»; 46) Дв. «В».

Зоологическая головоломка

Если цвет силуэтов наших животных условно обозначить цифрами, то одно из возможных многочисленных решений этой головоломки можно представить так:

Лошадь 3	Гусь 4	Коза 1	Петух 2
Коза 2	Петух 1	Лошадь 4	Гусь 3
Петух 4	Коза 3	Гусь 2	Лошадь 1
Гусь 1	Лошадь 2	Петух 3	Коза 4

Башня

Обозначим круги на игровом поле буквами, а кружки башни цифрами, как это показано на рис. 71. Положим башню в исходное положение на круг «А». Чтобы решить головоломку из пяти кругов за 31 ход, следует перекладывать круги так: 1 на «В»; 2 на «Б»; 1 на «Б»; 3 на «В»; 1 н «А»; 2 на «В»; 1 на «В»; 4 на «Б»; 1 на «Б»; 2 на «А»; 1 на «А»; 3 на «Б»; 1 на «В»; 2 на «Б»; 1 на «Б»; 5 на «В»; 1 на «А»; 2 на «В»; 1 на «В»; 3 на «А»; 1 на «Б»; 2 на «А»; 1 на «А»; 4 на «В»; 1 на «В»; 2 на «Б»; 1 на «Б»; 3 на «В»; 1 на «А»; 2 на «В» и 1 на «В». К остальным вариантам головоломки с большим количеством кругов мы ответов не даем, так как принцип решения головоломок остается всюду неизменным и 31

начальный ход будет тем же, что нами приведен здесь.

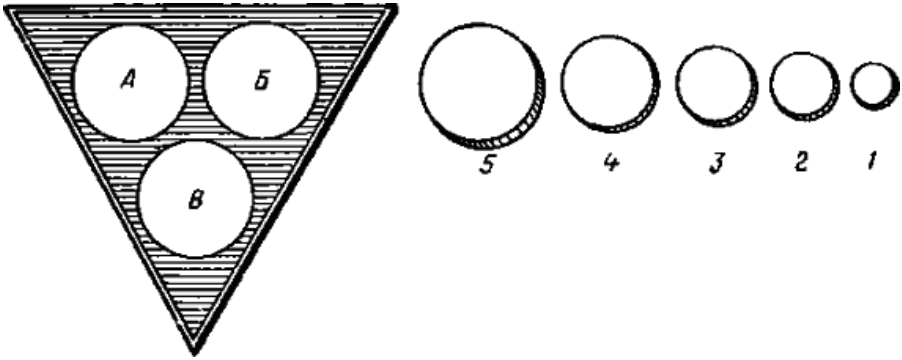


Рис. 71

Два цвета

Обозначив круги на игровом поле буквами, а фишки цифрами (рис. 72), запишем решение этой головоломки так: 1 на круг «А»; 2 на «В»; 3 на «Б»; 4 на «Г»; 2 на «Г»; 5 на «В»; 3 на «В»; 1 на «В»? 6 на «Б»; 7 на «А»; 6 на «Д»; 1 на «А»; 3 на «Б»; 1 на «Б»; 5 на «А»; 1 на «В»; 3 на «А»; 1 на «А»; 6 на «Б»; 8 на «В»; 6 на «В»; 2 на «Б»; 4 на «В»; 2 на «В». Вся головоломка решена за 24 хода.

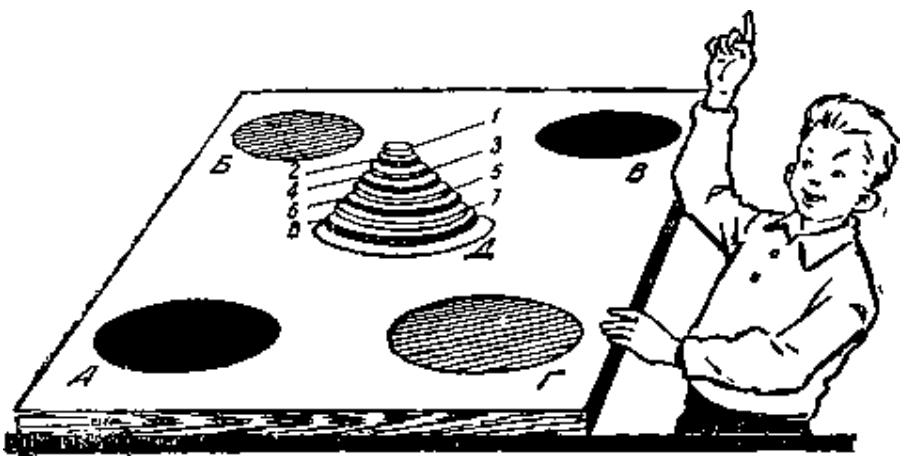


Рис. 72

Девять цифр

Головоломка имеет 4 следующих решения:
Головоломка имеет 4 следующих решения:
1) 4 x 39 = 156 = 78 x 2
2) 2 x 78 = 156 = 39 x 4
3) 6 x 29 = 174 = 58 x 3
4) 3 x 58 = 174 = 29 x 6

Восемь фишек

На *рис. 73* даны только 2 из 92 возможных решений головоломки.

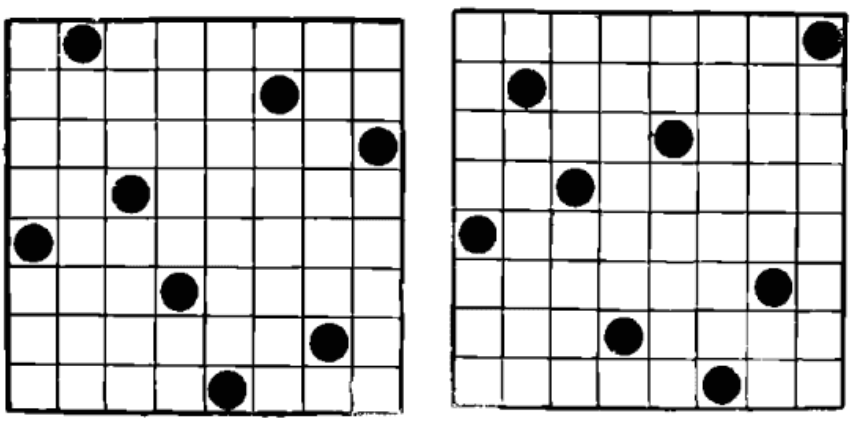


Рис. 73

Четыре ромба и крест

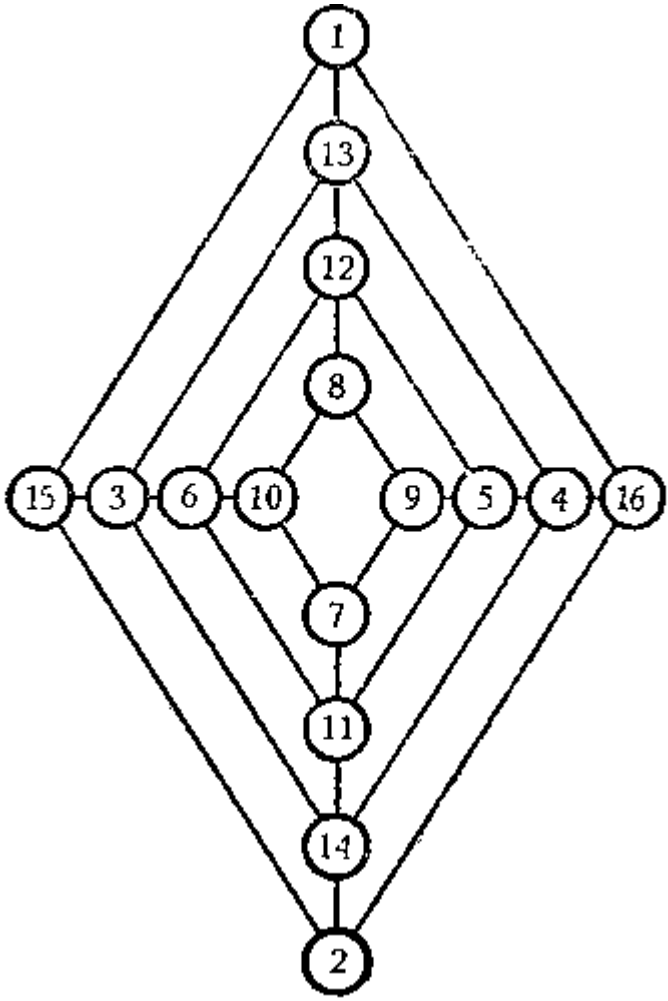


Рис. 74

Звезды

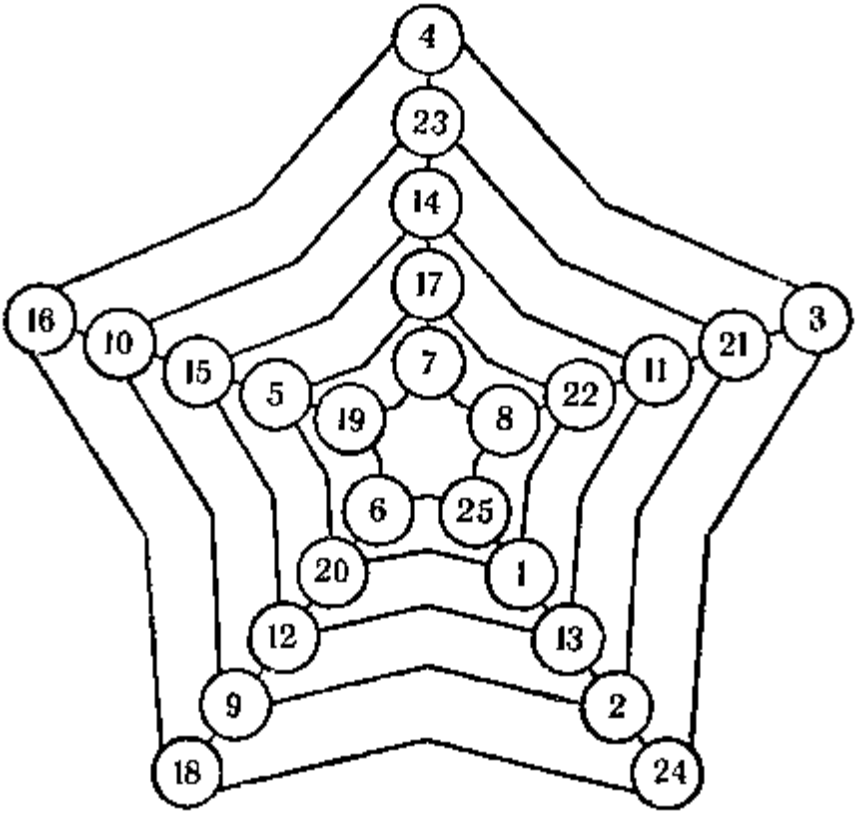


Рис. 75

Узор из кружков

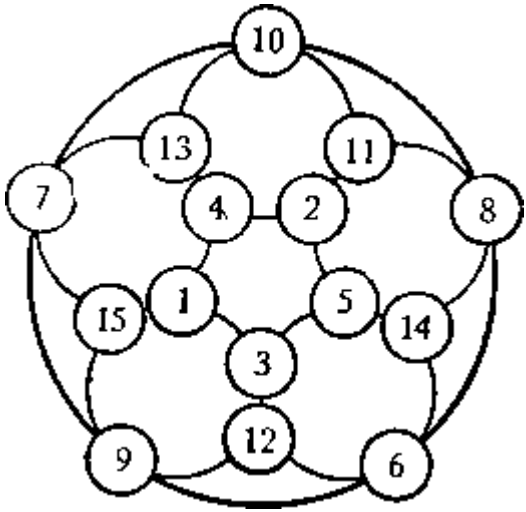


Рис. 76

Цифры в треугольнике

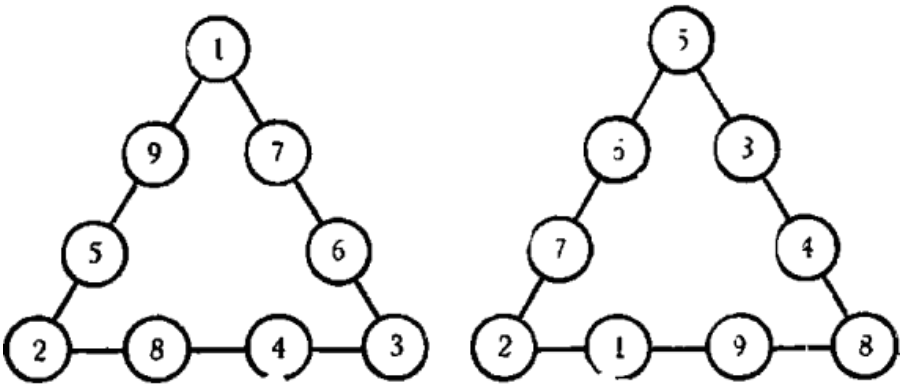
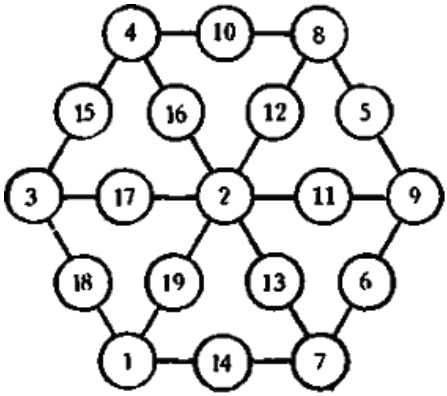


Рис. 77

«Магический» шестиугольник



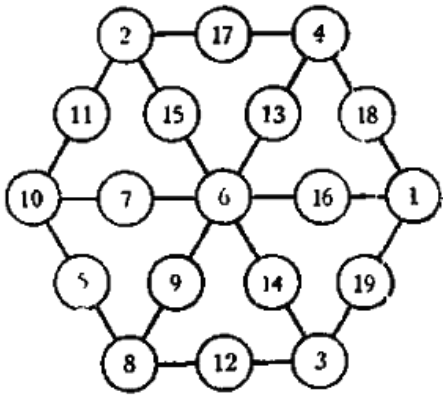


Рис. 78

По кругу

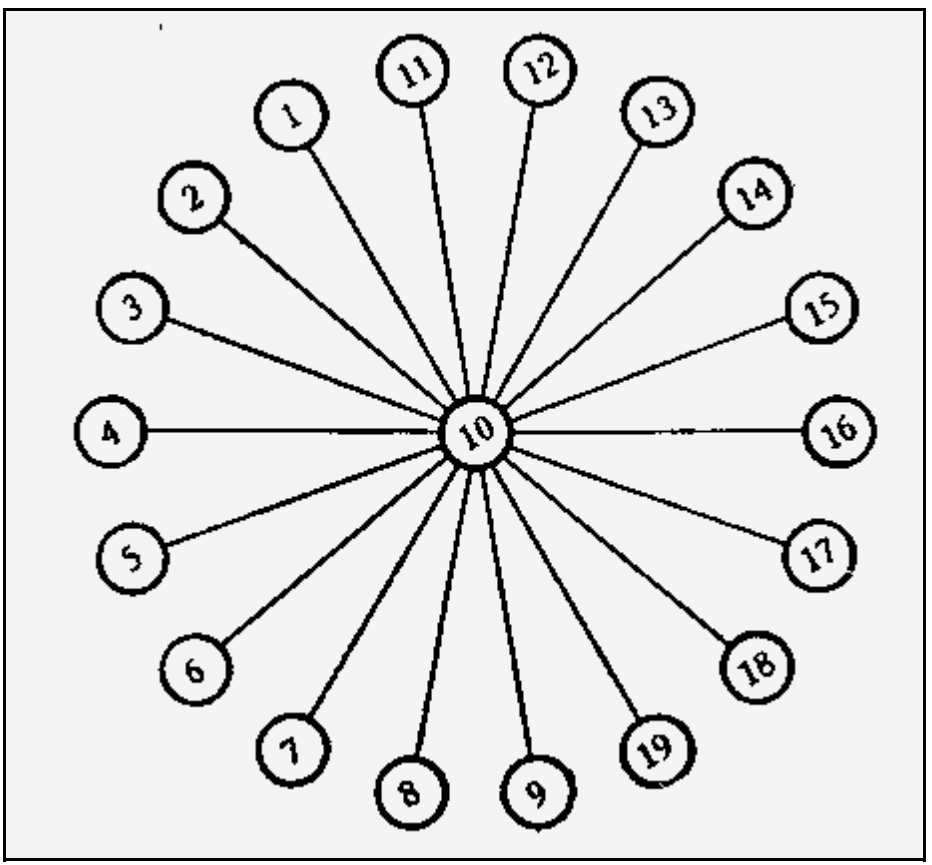


Рис. 79

Две головоломки

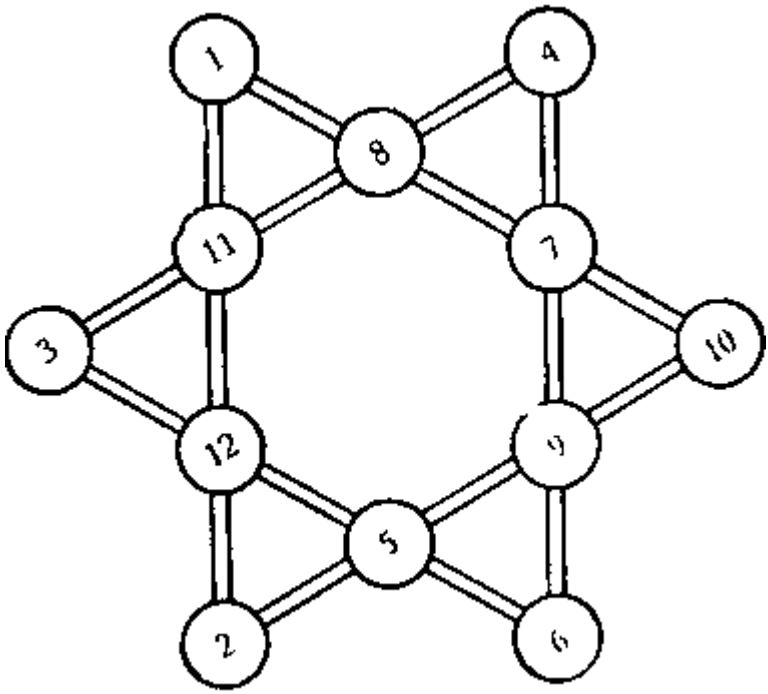


Рис. 80

Восемнадцать ходов

Занумеровав кружки на поле, как показано на рис. 81, один из ответов можно записать так: 1–4; 10–3, 9–8; 4–7; 3–1; 8–6; 7–5; 6–9; 5–10; 1–6; 2–5; 5–3; 6–4; 9–7; 3–8; 4–1; 7–2; 8–9.

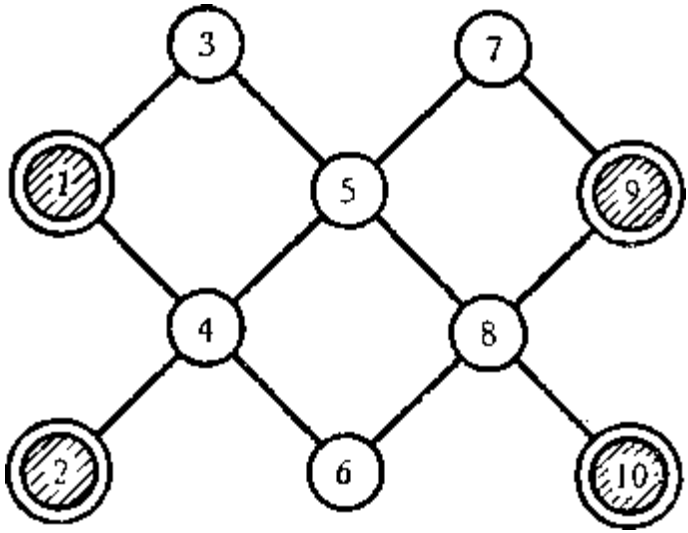
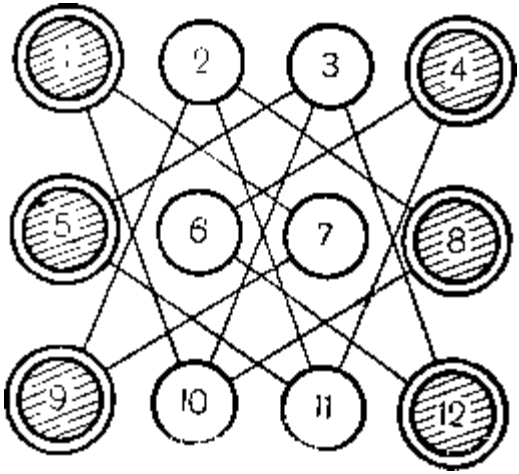


Рис. 81

Двадцать два хода

Обозначив кружки на поле цифрами, как указано на рис. 82. можно записать одно из возможных решений головоломки за 22 хода так: 1–7; 4–6; 5–11; 8–10; 9–2, 12–3; 7–9; 6–12, 11–4; Ю–1; 2–11; 3–10; 9–2; 12–3; 4–6; 1–7; 11–4; 10–1; 2–8,3–5; 6–12; 7–9.



Из трех — пять

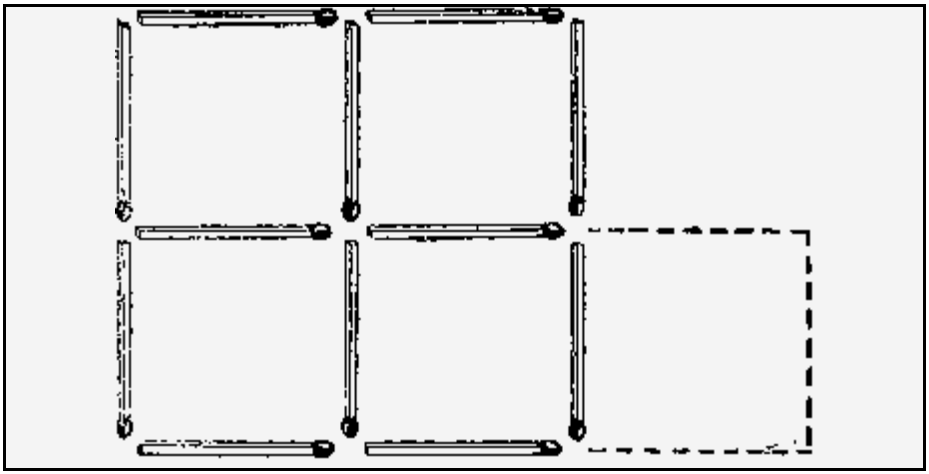


Рис. 83

Рис. 84

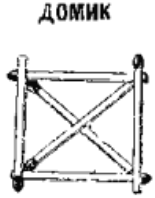


Рис. 85

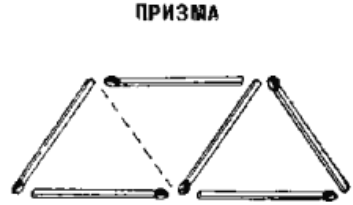


Рис. 86

На рис. 83 видно как один большой квадрат разделен на четыре малых квадрата.

Из двух — пять

Для решения головоломки достаточно маленький треугольник вложить в большой *(рис. 87)*.

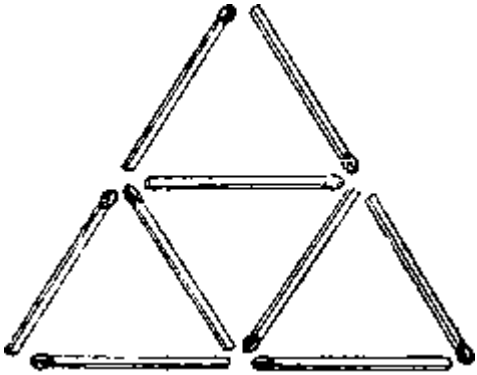


Рис. 87

Из четырех — шесть

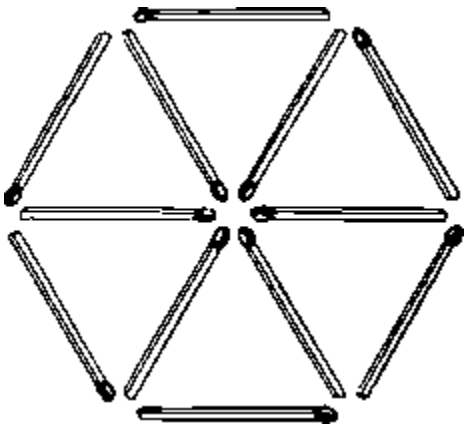


Рис. 88

Шесть спичек

Рис. 89

Превращение

Рис. 90

Равенство

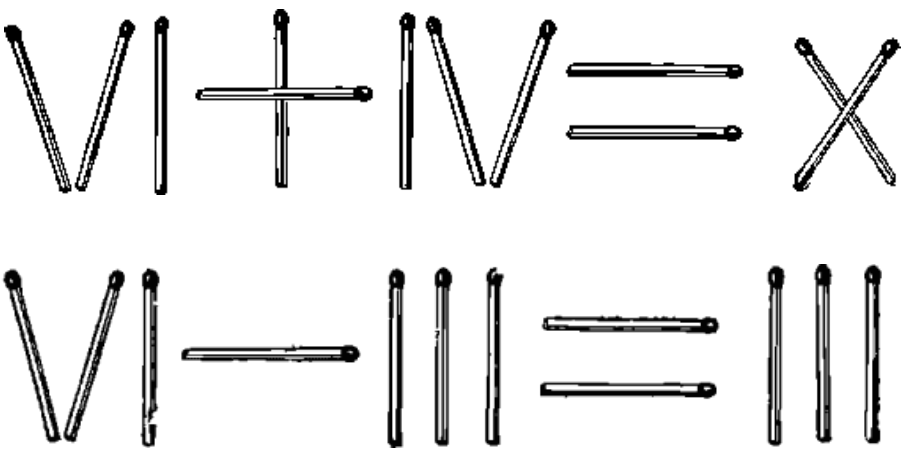


Рис. 91

ЦИФРА 7

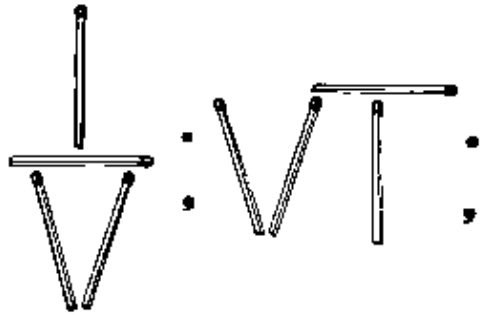
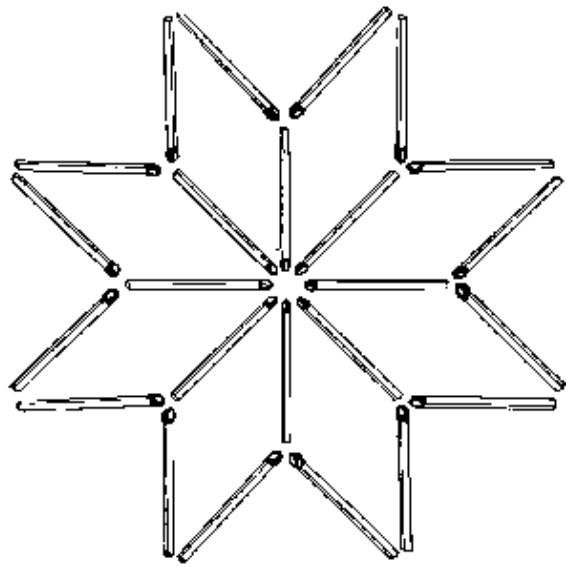


Рис. 92

РОМБЫ



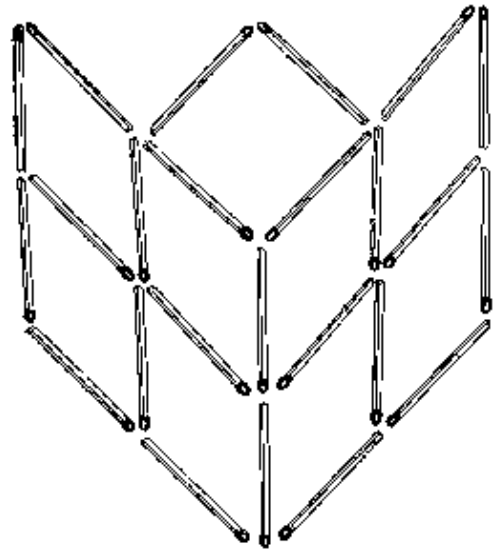


Рис. 93

Пять пар

Занумеровав спички в ряду от 1 до 10 *(рис. 94),* одно из возможных решений можно записать так: спичку № 4 переложили к спичке № 1; № 7 — к № 3; № 5 — к № 9; № 10 — к № 8; № 6– к № 2.

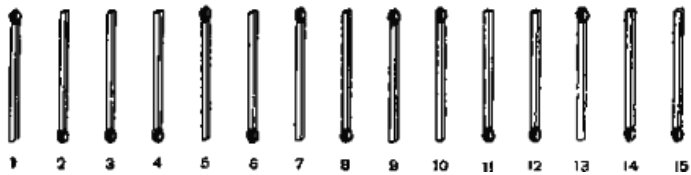


Рис. 94

Тройки

Пользуясь нумерацией спичек, указанной на рис. 95, запишем одно из решений: спичку № 5 переложим к спичке № 1; № 6 — к № 1, № 9 — к № 3; № 10 — к № 3; № 8 — к № 14; № 4 — к № 13; № 11 — к № 14; № 15 — к № 13; № 7 — к № 2; № 12 — к № 2

Рис. 95

фокусы

Фокусы

«Воссоздание» из пепла

Фокусник выходит в зал и передает зрителям обычную игральную карту. Он просит кого-нибудь разорвать эту карту вдоль, затем, сложив обе половины, еще раз разорвать их вдоль; полученные куски сложить и разорвать поперек и, наконец, еще раз сложить и разорвать их поперек. Так карта разрывается на 16 приблизительно равных частей.

Куски разорванной карты зритель складывает в конверт и передает его фокуснику, который направляется на сцену, пригласив с собой одного из зрителей для наблюдения за фокусом.

На сцене он отдает один кусочек карты (одну шестнадцатую часть) зрителю-наблюдателю и просит сохранить его до конца фокуса, держа этот кусочек так, чтобы все зрители его видели. Пакетик с остальными кусками карты фокусник сжигает на металлическом подносе, на виду у публики.

Затем фокусник показывает зрителям пустую «волшебную» коробку, в которую наблюдатель ссыпает пепел сожженной карты. Коробка закрывается крышкой и ставится на столик (стоящий на виду).

Осветив коробку «волшебным» светом (обычным карманным фонарем), фокусник открывает коробку. Наблюдатель достает оттуда конверт, а из него целую карту, но у нее не хватает кусочка, того самого, который наблюдатель держит в руке. Кусочек прикладывается к карте — он подходит совершенно точно. Конверт и карту, «восстановленные» из пепла, фокусник отдает в зрительный зал для осмотра.

Секрет этого фокуса заключается в «волшебной» коробке. Эта коробка сделана из картона. Она состоит из двух совершенно одинаковых половин, которые свободно надеваются на средний вкладыш (рис. 96). Кроме того, коробка имеет второе дно, это дно делается из фанеры и оклеивается черной бумагой, оно свободно перемещается во вкладыше. Внутри коробка также должна быть оклеена черной бумагой или окрашена черной краской.

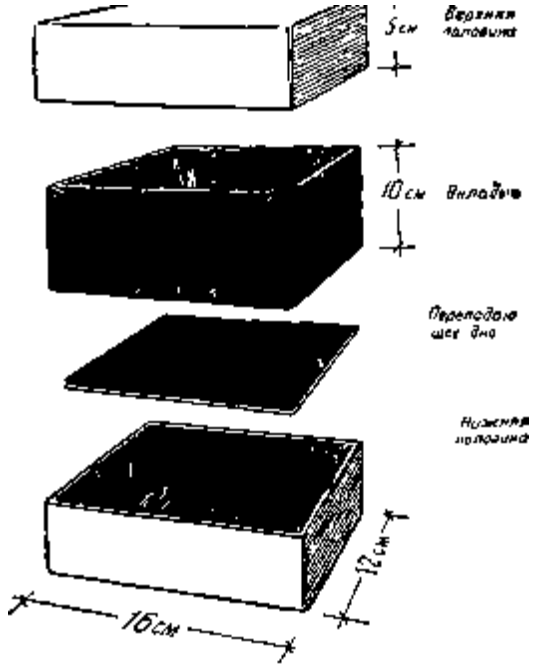


Рис. 96

Поставьте коробку на ладонь и слегка сожмите пальцами боковые стенки ее нижней части, а другой рукой снимите верхнюю ее часть (рис. 97), при этом вкладыш останется в нижней части коробки.

Бросьте в коробку клочок бумаги, закройте ее и поставьте на ладонь крышкой вниз. Если теперь снять верхнюю половину, то вы увидите, что бумажка исчезла. Ее закрыло второе, свободно перемещающееся при переворачивании коробки, дно. На этом свойстве коробки и построен ряд фокусов, которые мы приводим ниже.

Рис. 97

В этом фокусе у фокусника были две одинаковые карты, одну из которых он заранее спрятал в «волшебной» коробке под перепадающим дном, предварительно оторвав у нее от угла кусочек, равный 1/16 карты. Этот-то кусочек он и дал на сохранение наблюдателю, сделав вид, что он достал его из конверта, в который зрители вложили разорванную карту.

В этом фокусе карты могут быть заменены открытками и т. п. Хорошо иметь две или три «волшебные» коробки, разные по размеру и расцветке.

Платон «из воздуха»

Показав зрителям пустую коробку, вы говорите, что по вашему приказанию в ней появятся платок, фотография и т. п.

Закройте коробку и незаметно для зрителей переверните ее и поставьте на стол. Осветив коробку «волшебным» светом, откройте ее и достаньте платок. Дайте платок в руки зрителям — это усилит эффект фокуса.

Вы, конечно, догадались, что платок был заложен в коробку под перепадающее дно заранее. Теперь заставьте платок исчезнуть тем же путем, каким раньше исчезла бумажка.

«Волшебное» превращение

Положите заранее в коробку под перепадающее дно несколько игральных карт. Продемонстрируйте перед зрителем пустую коробку и предложите им положить туда любую карту из колоды. Затем, незаметно перевернув коробку, «превратите» эту карту в несколько карт.

Такой же фокус можно показать с бумажными деньгами, если иметь несколько новых купюр одинакового достоинства.

Моментальное увеличение портретов

Имея две фотографии разных размеров одного и того же лица, вы можете на глазах у зрителей «увеличить» портрет. Для этого большой портрет вы заранее прячете в коробку под перепадающее дно. Затем берете маленькую фотографию и кладете ее в «пустую» коробку. Ставя коробку на столик, вы незаметно ее переворачиваете. Затем открываете ее и достаете большой портрет. Хорошо, если фотографию вы возьмете из зрительного зала, то есть от зрителя (вашего партнера), и ему же вернете увеличенный портрет.

Платок — «хамелеон»

Для этого фокуса берутся два платка разных цветов. Один из них заранее прячется в коробку с перепадающим дном, а другой зрители, осмотрев, сами положат в «пустую» коробку. На их глазах платок «изменит» цвет. Затем можно «вернуть» платку его прежний цвет.

Перелеты

Имея две или три «волшебные» коробки, можно «заставить» платки, карты и другие предметы перелетать из одной коробки в другую; при этом они могут менять цвет, размеры и т. п. Тут для вашей фантазии предоставляются широкие возможности.

«Эфирный» платон

Фокусник показывает зрителям тонкий цветной платок и говорит, что он может заставить его летать. Затем, показав зрителям пустую «волшебную» коробку, он ставит ее на отдельный столик на виду у зрителей. Показав, что у него кроме платка ничего нет, отходит от коробки на несколько шагов.

Встав лицом к коробке и боком к зрителям, он вытягивает обе руки вперед, держа в них платок, а затем постепенно собирает его в комочек между ладонями, и платок исчезает из его рук.

Затем фокусник открывает коробку и достает оттуда этот платок.

Зная предыдущие фокусы, вы догадываетесь, что фокусник имел два одинаковых платка, из которых один был ям ранее спрятан в коробке.

Кроме того, к подкладке пиджака у него на резинке прикреплена специальная гильза (рис. 98).

Рис. 98

Гильза склеивается из нескольких слоев плотной бумаги и окрашивается под цвет рук фокусника. Когда фокусник отходил

на несколько шагов от коробки, он в этот момент незаметно доставал из-за борта пиджака гильзу и зажимал ее между ладонями вытянутых рук. Делая вид, что собирает платок в комочек, двигая пальцами видимой зрителям руки, он пальцами другой руки заталкивал его в гильзу. Когда платок был полностью спрятан в гильзу, фокусник выпускал ее из рук, и резинка мгновенно втягивала гильзу с платком за борт одежды; фокусник же в это мгновение делал движение руками, будто платок выпорхнул из его рук.

Этот фокус следует тщательно отрепетировать, так как его довольно часто приходится показывать.

«Волшебный» огонь

На сцене — небольшой столик, на котором стоит подсвечник с огарком свечи и лежит раскрытая коробка спичек.

В руках у фокусника ничего нет. Он берет спички и зажигает свечу. Свеча горит слабо. Это сердит его, он оправляет свечу, но свеча горит по-прежнему плохо. Он долго возится со свечой и, наконец, выведенный из терпения, съедает огарок свечи и вставляет в подсвечник новую целую свечу. Раньше чем зажечь ее, он вновь показывает зрителям, что в руках у него ничего нет, а потом зажигает свечу. Над горящей свечой он делает «магические» движения руками, и в них появляется яркий платок.

Когда публика осмотрела платок и вернула его фокуснику, он собирает этот платок в комочек между своих ладоней, и платочек «исчезает».

Далее фокусник берет лист бумаги или обычную газету и, показав зрителям, что этот лист не содержит в себе никаких секретов, делает из него кулек, в который затем вставляет горящую свечу. Погасив там свечу, он заворачивает верхние кромки кулька внутрь, закрывает кулек, а затем ударяет по нему рукой и сплющивает его в комок. Это с полной очевидностью доказывает, что свеча из кулька исчезла. Затем он разрывает этот бумажный ком пополам и из его обрывков, которые он держит в одной руке (рис. 99), другой рукой достает один за другим несколько ярких тонки х цветных платков. Первым он достает ранее исчезнувший платок.

Рис. 99

Раскроем секрет фокуса.

Фокуснику необходимо иметь несколько тонких ярких разноцветных платков, их можно сделать из любой тонкой материи (типа майи, маркизета). Затем их нужно покрасить анилиновой краской для материи, при этом их вовсе не нужно кипятить в краске, а достаточно окунуть в жидкую краску и высушить.

Огарок свечи, который так «раздражал» фокусника, был им приготовлен заранее из вареной картошки а в качестве фитиля он воткнул зер нышко подсолнуха, смоченное в растительном масле, поэтому этот «фитиль» загорался, но горел плохо.

Рис. 100

Скушать эту свечу может каждый без всякого вреда для здоровья.

Вторая свеча тоже сделана фокусником, она представляет собой трубку, склеенную из белой бумаги, в один конец которой вставлен небольшой кусочек настоящей свечи (рис. 100, *а*). Внутри этой трубки спрятаны платки, которые фокусник извлекает в конце фокуса.

Первый платок, «добытый из пламени свечи», был спрятан в спичечной коробке (*рис. 100, б*), откуда и попал в руки фокусника, когда тот зажигал вторую свечу.

«Исчез» этот платок с помощью гильзы, которая описана в фокусе «Эфирный» платок».

«Волшебный» платок

Фокусник достает из кармана темно-синий платок, показывает его зрителям. На одном из концов платка он завязывает узелок. Затем, взяв платок за противоположный узлу уголок, он держит его перед собой узелком вниз, как показано на рис. 101, дует на него, отчего платочек слегка колышется, и вдруг узелок на платке сам развязывается. Фокусник, показав платок зрителям, скатывает его в комочек между ладонями, и платочек «исчезает».

Расскажем, как развязывается узелок. К одному уголку платка была заранее прикреплена черная нитка (обязательно крепкая) длиной около метра.

Рис. 101

Рис. 102

На этом уголке и завязал фокусник свой узелок *(рис. 102)*. Затем, держа платок перед собой узелком вниз, он наступил на свободный конец нитки ногой.

Дуя на платок, он в это время тянул платок кверху, при этом нитка и развязала узел на платке. Платочек был взят темно-синего цвета, чтобы на нем не была видна черная нитка.

На темном фоне брюк фокусника ее также не было видно.

«Исчезает» платок в гильзе, уже описанной выше.

При желании фокус можно продлить:

заставить платок исчезнуть, а потом появиться в «волшебной» коробке, как было уже описано.

«Предвидение»

На сцене справа и слева стоят небольшие крашеные доски {типа школьных классных досок). Одна из досок тщательно укрыта полотном.

На сцену вызывается один из зрителей в качестве помощника. Фокусник дает ему мел и просит его по ходу фокуса на открытой доске делать записи, которые будут ему указаны. Записи делаются настолько крупно, чтобы их мог читать весь зрительный зал. Затем фокусник берет три небольших конверта, достает из них три разноцветных прямоугольника (красный, синий и желтый) и вновь кладет их в конверты. Перемешав конверты, он предлагает публике выбрать один из них. Когда конверт выбран, фокусник достает из него прямоугольник красного цвета. Помощник записывает на доске: «Цвет красный».

Затем фокусник берет три книги в ярких обложках одного цвета. Раскрыв обложки, показывает, что книги разные: сказки басни, стихи. Закрывает обложки и, смешав книги, предлагает зрителям выбрать одну из них.

Книга выбрана. Фокусник раскрывает обложку. Выбраны басни. Помощник записывает на доске: «Басни».

Фокусник спускается в зрительный зал и просит у зрителей одолжить на несколько минут некрупную денежную купюру. Ему обычно предлагают много разных купюр. Пройдя по залу, он берет одну из них и возвращается на сцену, где отдает ее помощнику.

Рис. 103

Просит последнего записать на доске (в три строки): достоинство купюры, ее серию, ее номер. Помощник пишет: десять рублей; серия — ЯВ; №–012697. После чего деньги возвращаются их владельцу. Затем фокусник берет небольшой пакет-папку, где лежат двенадцать-пятнадцать различных открыток. Он показывает их зрителям и кладет обратно в папку лицевой стороной вниз, закрывает папку и спускается в зал. Раскрыв папку, просит кого-либо вытянуть одну из открыток (лежащих в папке лицевой стороной вниз). Выбрана открытка «Буратино». Помощник пишет на доске: «Буратино».

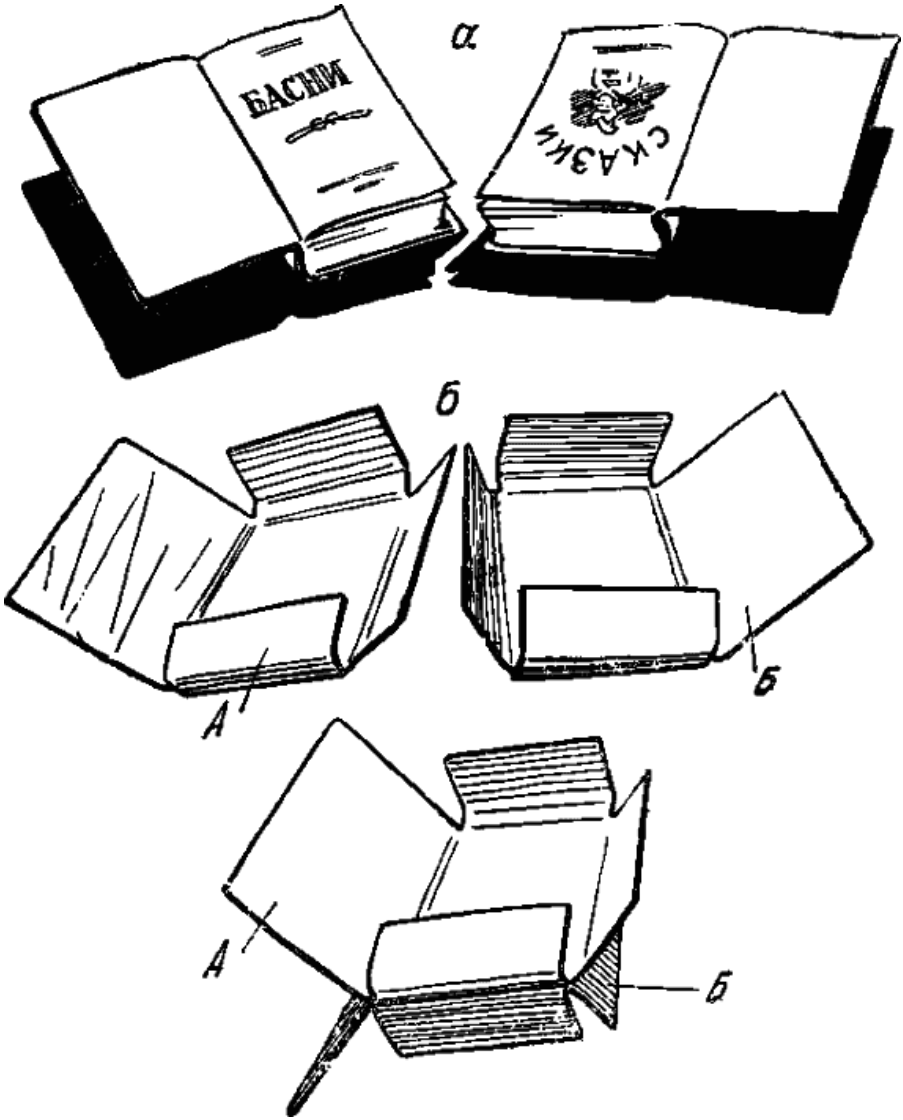


Рис. 104

Фокусник поднимается на сцену и говорит, что фокус прошел так, как он предвидел. Затем он просит помощника снять полотно со второй доски. К большому удивлению зрителей, на ней заранее написано фокусником то же, что написал его помощник на первой доске.

Этот фокус хорош тем, что в нем принимает участие много зрителей. По времени он занимает 10–15 минут, и его можно показывать в антракте.

Секрет фокуса заключен в следующем;

1. Все разноцветные прямоугольники с обратной стороны одного цвета — красные. Когда их показывал фокусник первый раз то они были обращены к зрителям своими разноцветными сторонами, а когда он их положил обратно в конверты-футляры, то повернул конверты к зрителям противоположной стороной. Теперь какой бы конверт ни выбрали зрители, вытянутый из него прямоугольник всегда будет обращен к ним своей красной стороной.

2. Секрет книг в следующем: в каждом переплете заключены две книги. Открывая переплет с одной стороны, вы увидите три разные книги, а если их открыть с другой, то увидите только басни.

Когда фокусник предлагал выбрать одну их них, то он в это время повернул переплет к зрителям той стороной, с которой открываются только басни (рис. 104, *а*).

3. Когда зрители предлагали фокуснику различные денежные купюры, то он сознательно выбрал десятирублевую купюру и, возвращаясь на сцену, подменил ее другой — своей, серия и номер которой им заранее были записаны на доске, скрытой от зрителей.

Можно также иметь в зрительном зале помощника и брать деньги у него, зная заранее их серию и номер.

4. Последний секрет заключен в пакете-папке, где лежат открытки. Этот пакет состоит как бы из двух папок, склеенных между собой «спинками» (рис. 104, *б*), и поэтому он открывается с двух сторон. В одной его половине лежат 12–15 различных открыток, которые фокусник и показал зрителям, но когда он предложил им вытянуть одну их них, то он раскрыл пакет с другой стороны — вторую его половину, где лежали 12–15 открыток только «Буратино». Зритель этого не заметил, так как открытки лежали лицевой стороной вниз.

Веревка «факира»

У фокусника в руках две обычные веревки длиной по три метра каждая. Зрители осматривают веревки, а два человека из них приглашаются на сцену для помощи фокуснику.

Для этого фокуса, кроме веревок, нужны обычная дамская муфта, два кольца и пальто или пиджак. На случай, если не удастся эти предметы получить от зрителей, фокусник имеет свои. Но раньше, чем начать с ними фокус, он должен обязательно передать их в зрительный зал для осмотра.

Выровняв концы веревок и взяв веревки за середину, фокусник продевает их через муфту и завязывает их над ней одинарным узлом, а концы передает помощникам (рис. 105). Затем по очереди надевает на веревку кольца и над каждым из них связывает веревки одинарным узлом. В заключение он сквозь рукава пальто продевает концы веревок и, повесив таким образом его, завязывает над ним одинарный узел, но не из спаренных веревок, а из одиночных, и концы их отдает в руки помощникам. Когда все предметы нанизаны на веревки и перевязаны узлами, фокусник говорит, что он может снять эти предметы с веревок, не развязывая и не разрезая их. После этого он, засучив рукава и показав, что в руках у него ничего нет, достает из-под пальто сначала муфту, а затем по очереди кольца.

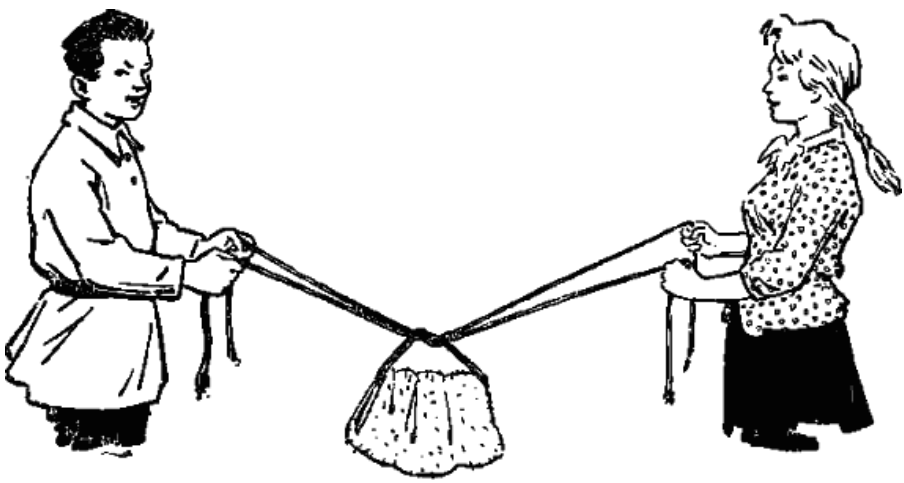


Рис. 105

После этого он просит помощников натянуть веревки, и

пальто само соскальзывает с них. Веревки целы, узлов на них нет, в этом убеждаются зрители, получив их вновь для осмотра.

Секрет этого фокуса состоит в следующем: когда фокусник уровнял концы веревок и затем взял их в руки за середину, он незаметно связал веревки между собой кусочком проволоки, а когда он продел веревки через муфту и передал их концы в руки помощникам, то у каждого из них в руках оказалось по два конца одной и той же веревки. Это хорошо видно на рис. 106, где концы веревок обозначены буквами. На этом же рисунке вы видите, как переходят концы этих веревок из рук в руки между помощниками фокусника на протяжении всего фокуса.

Для того чтобы снять висящие на веревках предметы, достаточно снять скрепляющую эти веревки проволочку. После этого все предметы немедленно упадут, но этого не происходит потому, что, сняв проволоку, фокусник удерживает веревки (вместе) своей рукой. Таким образом, ему удается предметы «снять» по очереди, и как только он отпускает веревки, пальто соскальзывает с них само.

До показа фокус необходимо отрепетировать 2–3 раза.

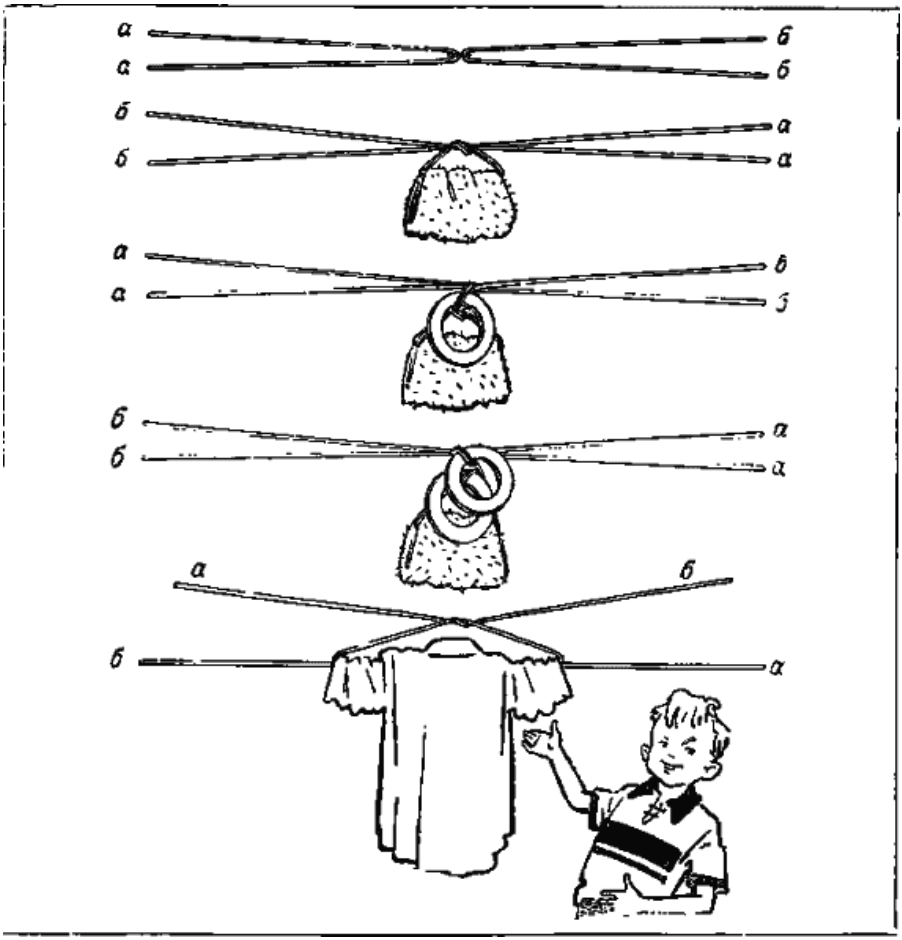


Рис. 106

«Волшебные» колпачки

Для этого фокуса нужно изготовить из плотной рисовальной бумаги четыре колпачка (конуса). Делаются они так. На бумаге чертится круг радиусом 60 миллиметров, и из него делается выкройка колпачка (рис. 107, *а*), из которой затем склеивается колпачок (рис. 107, *б*). До склейки колпачки нужно разрисовать яркими красками, но при этом узор всех четырех колпачков должен быть строго одинаков, Чтобы колпачки не отличались друг от друга.

Затем изготавливаются шесть ярких кубиков (размером 15 X 15 X 15 миллиметров) — три одного и три другого цвета. Выкройка кубиков дана на рис. 107, *в*.

Отложив два кубика разных цветов, остальные четыре нужно вложить в один из колпачков и аккуратно их там приклеить (рис. 107, г).

Можно вместо колпачков взять четыре одинаковых глубоких блюдца, но тогда нужно будет сделать больше кубиков.

Фокусник выносит колпачки вложенными один в другой, держа их на ладони основанием вниз, и раскладывает их на столе тоже основанием вниз. При этом он замечает, где лежит колпачок с вклеенными кубиками. Оставшиеся кубики кладет рядом с колпачками.

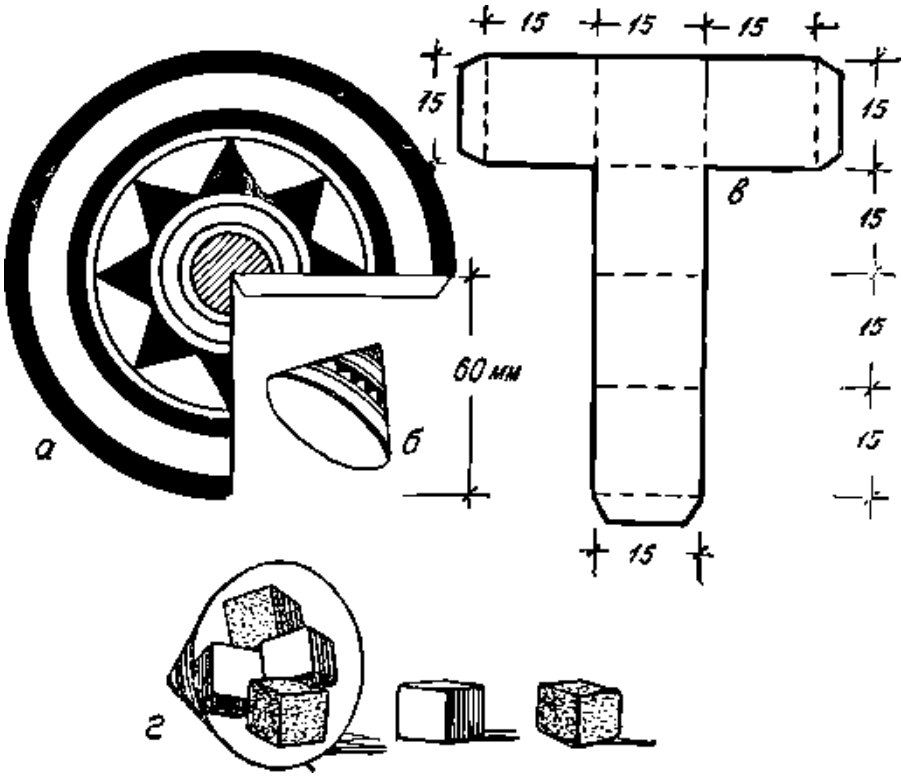


Рис. 107

Засучив рукава, фокусник берет со стола два колпачка (те, что без кубиков), дает публике ознакомиться с ними и говорит что эти колпачки (блюдца) обладают «волшебным» свойством.

Когда зрители возвращают колпачки, он передает им для осмотра кубики. Пока они осматривают кубики, фокусник берет в левую руку колпачок с вклеенными кубиками и держит его основанием вниз, а в правую — обычный колпачок, держа его основанием вверх. Затем он просит зрителей осмотренные кубики положить в колпачок (тот, что у него в правой руке). Когда кубики положены, он накрывает их вторым колпачком (с вклеенными кубиками) и делает два быстрых взмаха сверху вниз, успевая при этом перевернуть колпачки так, что колпачок с вклеенными кубиками оказывается внизу. Фокусник открывает верхний колпачок, и зрители видят вместо двух положенных ими кубиков много кубиков.

Домино

Изготовьте из дерева, пластмассы или толстого картона косточку домино размером 35–70 миллиметров (рис. 108). Нарисуйте на ней очки с одной стороны, как указано на рис. 108, *а,* с другой — как указано на рис. 108, *б.*

Как показывать фокус?

Фокусник берет кость горизонтально в левую руку и, прикрыв большим пальцем одно очко (рис. 108, *в*), показывает зрителям дубль три. При этом он говорит, что эта кость — «хамелеон», и она постоянно меняет свое значение.

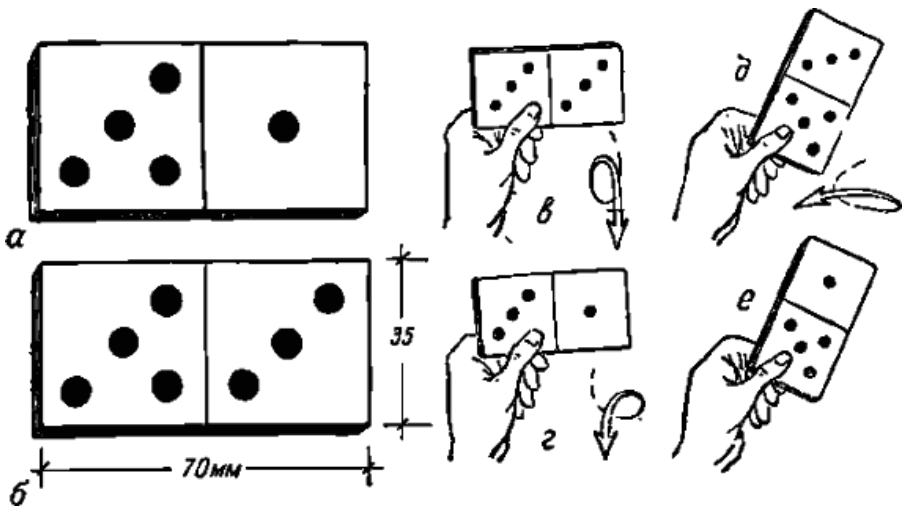


Рис. 108

Затем, прикрыв кость свободной правой рукой, быстро переворачивает ее, и зрители видят на ней очки 3–1 (так как его большой палец снова скрывает одно очко (*рис. 108, г*). Вновь прикрыв и перевернув кость, теперь держа ее вертикально, фокусник показывает зрителям очки 3–5 (*рис. 108, д*). Его большой палец при этом прикрывает пустой уголок. Еще раз перевернув кость, держа ее вертикально (*рис. 108, е*), он показывает очки 1–5 (большой палец опять прикрывает чистый уголок).

Особой ловкости этот фокус не требует, но до показа его обязательно нужно тщательно отрепетировать. Два раза подряд показывать фокус не рекомендуется, иначе его разгадают.

«Магический» пакет

Следует взять четыре листа бумаги разных цветов. Из одного листа выкроить квадрат 51 х 51 сантиметр, из второго — квадрат 45 х 45, из третьего — два квадрата 39 х 39 и из четвертого — два квадрата 33 х 33 сантиметра каждый. Из этих квадратов, согнув их по третям, как показано на рис. 109, *а,* нужно сложить пакеты цветной стороной наружу.

Два пакета, что получились из квадратов 39 х 39, склеиваются между собой, как указано на рис. 109, б; в этих пакетах и заключается секрет фокуса. Они представляют собой как бы один пакет, состоящий из двух одинаковых половин, каждая из которых открывается самостоятельно. В одну половину этого пакета вкладывается один из двух самых маленьких пакетов, а вторая его половина разворачивается полностью. Пакет кладется на стол сложенной стороной вниз. Три оставшихся пакета также полностью разворачиваются и кладутся на стол цветной стороной вниз. Не посвященному в секрет зрителю лежащие на столе пакеты кажутся простыми квадратными листами бумаги. Чтобы окончательно убедить их в этом, нужно показать им два пакета, конечно, только не пакет с секретом.

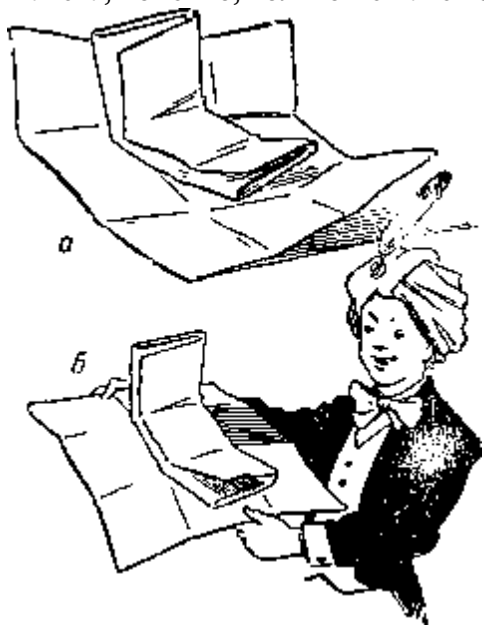


Рис. 109

После этого можно проделать такой фокус.

Фокусник просит у зрителей фотографию или что-нибудь подобное и предлагает им вложить ее в маленький пакет. Этот маленький пакет вкладывается фокусником в раскрытую половину пакета с секретом и закрывается. Незаметно повернув пакет, так, чтобы половина с фотографией была внизу, фокусник вкладывает его в больший, а тот, в свою очередь, в последний, самый большой пакет. Затем, разворачивая пакеты по очереди в обратном порядке, фокусник достает самый маленький пакет и отдает его зрителям; развернув его, зрители, к своему удивлению, не найдут там фотографии.

Пакет можно «заставить» разменять десятирублевую купюру на две по пять рублей. Конечно, в этом случае пятирублевые купюры закладываются в пакет фокусником заранее.

С помощью пакета можно заставить белую бумажку стать красной, понятно, что красная бумажка прячется в пакет заранее. Можно делать и другие подобные фокусы, которые вы придумаете сами.

«Ясновидение» (фокус-шутка)

Зрители пишут на отдельных бумажках небольшие фразы и, свернув бумажки, передают их на сцену. Когда все бумажки собраны (не более 15–20 штук), фокусник, взяв одну из них, не разворачивая ее, говорит содержание ее текста. Затем он спрашивает, кто написал эту записку и правильно ли он прочел содержание записанного. Когда автор записки подтвердит правильность содержания, фокусник раскрывает записку и проверяет ее содержание сам. Затем берет следующую записку и также узнает ее содержание, не раскрывая бумажки. Так по одной он разгадывает все записки. После каждой спрашивает подтверждения правильности текста у ее автора, а затем проверяет каждую записку сам.

Секрет фокуса заключается в том, что содержание одной записки известно фокуснику заранее. Ее пишет и, условным образом сложив, передает на сцену партнер фокусника, который находится среди зрителей. Эту записку фокусник берет со стола последней, но заключенный в ней текст объявляет, когда берет первую записку. Правильность первой записки подтверждает партнер фокусника. Проверяя же содержание, фокусник узнает настоящий текст первой записки и объявляет его, взяв со стола следующую записку, и так далее, пока не будут прочитаны все записки.

«Художник» — моменталист

На сцену выносят мольберт, на котором наколото несколько, листов бумаги (рис. 110). «Художник» выходит на сцену с угольком (сангиной или цветным мелком) в руках. Декламируя короткие сатирические стихи или эпиграммы, художник моментально иллюстрирует их.

Подготавливается это выступление следующим образом: заранее подбираются или пишутся специально стихи или эпиграммы и к ним делаются рисунки в том масштабе, в каком они будут показаны со сцены. Рисунки должны быть веселыми и острыми по содержанию и не сложными по исполнению. Очень хороши для этого шаржи. Рисунки могут быть заимствованы. Для этого хорошо использовать рисунки из «Крокодила» и карикатуры из газет. Готовые рисунки перекалываются иглой на чистые листы бумаги. Эти листы и укрепляются в порядке очередности на мольберт. Зрителям не видно наколку, а художник по ней несколькими штрихами быстро воспроизводит наколотый рисунок.

Рис. 110

Художнику до выступления следует хорошо отрепетировать свой номер.

«Волшебный» зоопарк

Для этого фокуса нужно подобрать рисунки 13 животных и разложить их в определенном порядке. Например, разместите по порядку следующих героев сказок и басен: медведь, петух, кот, белка, лебедь, журавль, мартышка, слон, волк, свинья, баран, лиса, еж. Этот порядок должен сохраняться фокусником всегда. Затем следует запомнить, что медведь должен иметь № 3, петух — № 4, и, наконец, последний, еж — № 15. На шести карточках следует записать столбиком в следующем порядке названия животных:

на первой — осел, дятел, мартышка, белка, шакал, петух, журавль, медведь, верблюд;

на второй — дятел, баран, верблюд, кот, тигр, свинья, слон, белка, медведь;

на третьей — тигр, петух, лиса, осел, кот, мартышка, лебедь, слон, белка, журавль;

на четвертой — черепаха, орел, еж, шакал, лебедь, свинья, журавль, осел, лев, дятел;

на пятой — попугай, слон, верблюд, баран, мартышка, орел, еж, лиса, тигр;

на шестой — шакал, волк, лев, еж, свинья, черепаха, баран, лиса, осел, попугай.

Эти карточки имеют следующую скрытую нумерацию. Та, что начинается словом «осел», соответствует номеру один; оба эти слова начинаются с буквы «О»; та, что начинается словом «дятел» («Д») — номер два; далее тигр («Т») — три; черепаха («Ч») — четыре; попугай («П») — пять и шакал («Ш») — шесть.

Помня эти две нумерации, фокусник просит зрителя задумать любой рисунок животного. Предположим, что задуман слон (номер восемь), но фокусник этого не знает. Затем фокусник предлагает зрителю прочесть по порядку по одной все шесть карточек и сообщить, на которой из них он встречает название задуманного животного. В приведенном примере слон встречается на карточках № 3 (тигр) и № 5 (попугай). Если (в уме) сложить номера карточек 3 и 5, то получится номер задуманного животного, то есть 8. Это и есть номер рисунка «слон».

Этот фокус можно показывать несколько раз подряд, не боясь, что он будет разгадан, поэтому его хорошо демонстрировать в антракте, как аттракцион.

Фокус со спичками и папиросой

Фокусник достает из кармана коробку спичек, кладет ее на ладонь руки и говорит: «Коробочка, встань!» — и коробочка послушно «встает» и вновь «ложится» на ладонь по приказанию фокусника.

Фокусник достает из нагрудного кармана папиросу и приказывает спичечной коробке раскрыться. Коробка сама раскрывается, а фокусник, достав из нее спичку, закуривает. Затем он раскрытую коробку со спичками переворачивает отверстием вниз, но спички из нее не высыпаются. Он закрывает и прячет в карман эту коробку со спичками. В руках у него остается обгоревшая спичка, которую он держит в левой вытянутой руке, а правой из воздуха он «берет» невидимую нитку, и как бы обматывает ее вокруг обгоревшей спички, а затем дергает за нее и срывает у спички обгоревший конец.

Затем он достает из кармана носовой платок и накидывает его на кулак левой вытянутой руки. Большим пальцем правой руки вдавливает платок внутрь левого кулака и в это углубление вставляет горящим концом вниз папиросу, которую он курил. Из кулака идет дым — папироса горит. Затем большим же пальцем правой руки он сминает эту папиросу, заталкивая ее внутрь левого кулака. Достав из кармана «волшебный» фонарь, он освещает левую руку. После этого он быстрым движением стягивает платок с кулака левой руки — рука пуста, папироса исчезла. Он разворачивает платок, который, вопреки ожиданиям зрителей, цел, не прогорел и папиросы в нем нет.

Секрет фокуса.

К спичечной коробке у фокусника прикреплена нитка, один конец которой закреплен к краю коробки (рис. 111, а), а другой — к пиджаку. Если эту коробку свободно положить на ладонь руки, пропустив нитку между пальцами, а затем натянуть нитку (вытягивая руку вперед), то коробка «встанет» на ладони, ослабив же нитку, коробку можно вновь «положить» на ладонь.

Если же коробку, лежащую на ладони, слегка придерживать пальцами руки и при этом натягивать нитку, то из нее выдвинется ящичек со спичками, то есть она откроется.

Когда фокусник переворачивал раскрытую коробку, то спички из нее не высыпались потому, что в дальнем конце ящичка, поперек его, была вставлена укороченная спичка (рис. 111, б),

которая и удерживала спички, кроме одной, лежащей сверху.

Обгоревшую спичку фокусник держал в руке (рис. 111, в), упираясь ногтем безымянного пальца в ее конец и, делая вид, что дергает за нитку, он резко сорвал безымянный палец со спички, и от этого движения обгоревший ее конец отлетел.

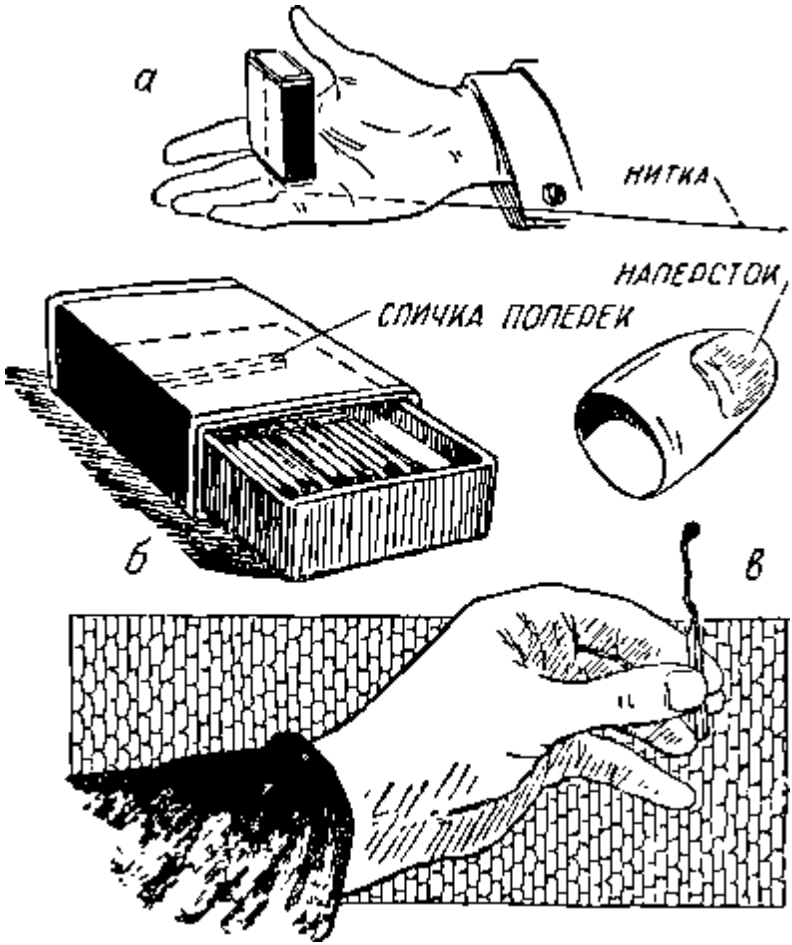


Рис. 111

Для показа фокусов с платком и папиросой у фокусника на большой палец правой руки был сделан специальный наперсток. Его изготовление мы опишем ниже. Когда фокусник доставал из кармана платок, он незаметно в кармане надел этот наперсток на большой палец.

Когда он вдавливал платок в левый кулак руки, то оставил наперсток в кулаке этой руки. Затем он вмял окурок горящей

папиросы в наперсток и надел наперсток вместе с находившимся там окурком вновь на большой палец правой руки. А когда доставал из кармана фонарь то снял и оставил там наперсток. Так исчезла папироса, и потому же остался целым платок.

Наперсток делается из папье-маше. Болванка, на которой изготовляется наперсток, приготавливается следующим образом: в комке мягкой глины, а лучше пластилина, вы делаете углубление большим пальцем своей правой руки и в это углубление наливаете разведенный гипс. Когда гипс высохнет, у вас получится гипсовая форма, точно соответствующая вашему большому пальцу правой руки.

Предварительно смазав форму жиром (вазелином), вы на ней затем склеиваете наперсток из нескольких слоев бумаги, размоченной в воде с клеем. Когда папье-маше высохнет, вы обрабатываете наперсток стеклянной шкуркой и окрашиваете его масляной краской под цвет кожи вашей руки. Такой наперсток, надетый на палец, не виден зрителю.

Фокус с веревками

Фокусник показывает зрителям три куска веревки, каждый длиной по метру. Куски веревок окрашены в разные цвета. Взяв один из кусков веревки в обе руки за концы, он объявляет, что может, не отрывая рук от веревки, завязать на ней узел. И действительно, на одно мгновение он сводит и разводит свои руки, держащие концы веревки, и на ней появляется узел. Он отдает веревку в зрительный зал и завязывает узлы на двух остальных веревках, которые также передает в зал. Затем он просит зрителей развязать узлы и вернуть ему веревки. Зрители развязывают узлы и пробуют при этом повторить фокус, но безуспешно. Это вносит в зал оживление.

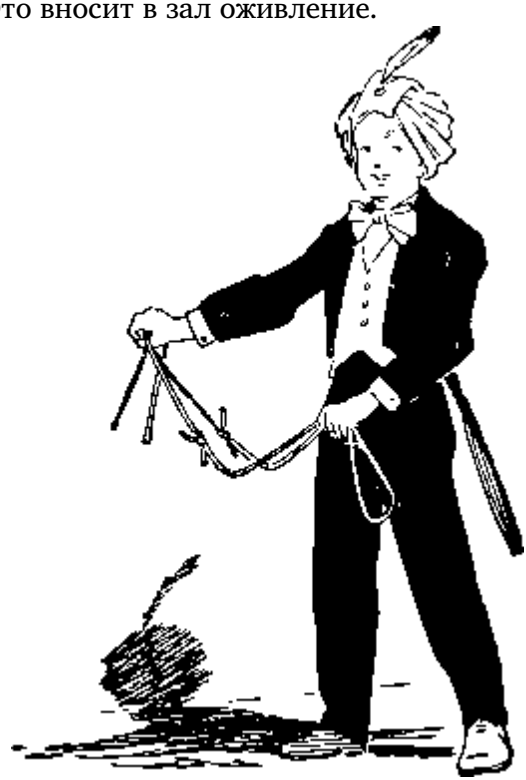


Рис. 112

Когда зрители возвращают веревки, фокусник связывает их между собой узлами в одну длинную веревку. Узлы он затягивает с большой силой. Затем, сложив эту длинную веревку пополам, он берет ее в руки, как показано на рис. 112. Фокусник делает

короткое движение, и в руках у него оказываются все три куска веревки, разобщенные, без каких-либо признаков соединявших их узлов.

Объясним секрет этих фокусов.

1. Для того чтобы не отрывая рук завязать узел на веревке, ее нужно взять так, как показано на рис. 113, *а*. Сближая руки, фокусник в этот момент пальцами правой руки захватывает конец веревки из левой руки и наоборот. А когда он разводит руки в разные стороны, на веревке «сам собой» образуется узел. Для того чтобы фокус получался быстро и безукоризненно, его нужно неоднократно и очень тщательно отрепетировать.

2. Секрет соединения веревок узлами в одну длинную веревку заключен в следующем: веревки связываются между собой самым обычным узлом, который фокусник сначала затягивает не очень сильно, а затем, когда он «затягивает» с большим усилием, он фактически растягивает в разные стороны только одну веревку, при этом на ней получается скользящий узел, который образуется из второй скрепленной с ней веревки; это ясно из рис. 113, 6.

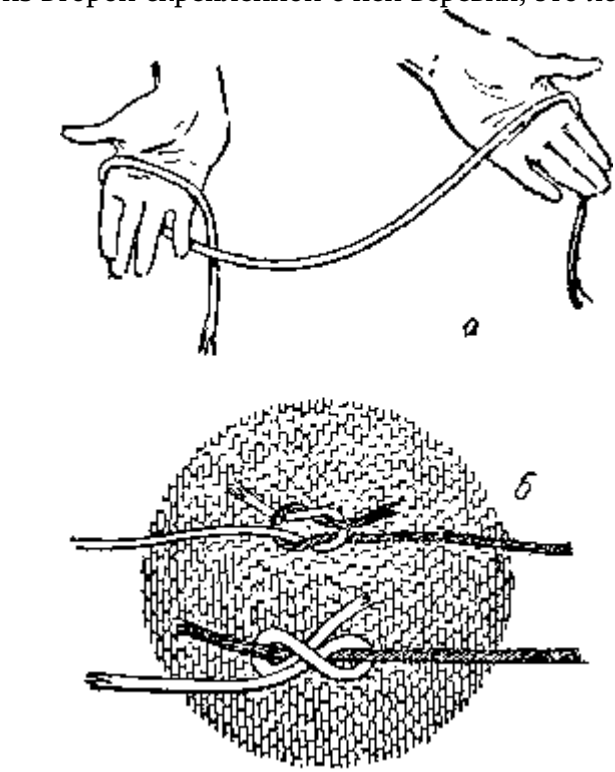


Рис. 113

Если скрепленные таким образом веревки потянуть в разные стороны, то узлы с них соскользнут и веревки развяжутся.

Вижу сквозь колоду

Хорошо перетасовав колоду, фокусник прячет ее за спину, запомнив при этом нижнюю карту (например, это дама треф). За спиной он перекладывает эту карту на верх колоды лицевой стороной наружу

Рис. 114

Назвав даму треф, он показывает ее зрителям, держа колоду, как показано на рисунке 114, при этом он видит следующую нижнюю карту (например, туза пик). За спиной он перекладывает туза пик, как и предыдущую карту, лицевой стороной наружу на верх колоды. Назвав зрителям эту карту, фокусник показывает ее и при этом видит следующую карту. И так карту за картой, перекладывая их за спиной, он называет и показывает зрителям все карты колоды.

Тонкое осязание

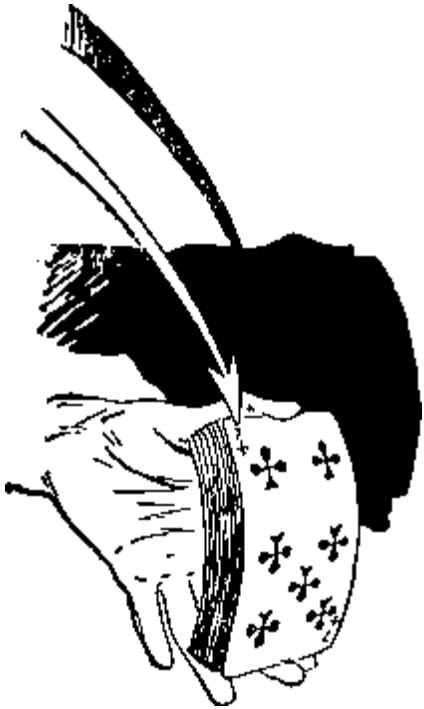


Рис. 115

Держа колоду карт в левой руке, фокусник пальцами правой руки ощупывает лицевую сторону карты, обращенную к зрителям, и, «узнав» таким образом карту, называет ее.

Фактически он узнает карту иначе. Сжав колоду пальцами левой руки, он изгибает ее так, что видит верхний уголок карты (рис. 115), в котором обычно обозначены масть и достоинство карты. При этом делает вид, что весь ушел в осязание рисунка карты, и, подглядев касту, не сразу называет ее, а еще долго ощупывает ее, не глядя уже на колоду, и называет сначала масть, а затем и значение карты. Фокус заканчивают, назвав две-три карты. Успех этого фокуса во многом зависит от актерских способностей исполнителен.

Исчезающая карта

Фокусник держит колоду в левой руке на уровне плеча, закрыв ее от зрителей ладонью правой руки.

Затем он медленно сдвигает правую руку вниз.

Зрители видят обращенную к ним лицевой стороной нижнюю карту (рис. 116) Фокусник вновь медленно снизу вверх закрывает колоду своей правой рукой, а затем быстро отнимает ее и прижимает ладонью к своей груди.

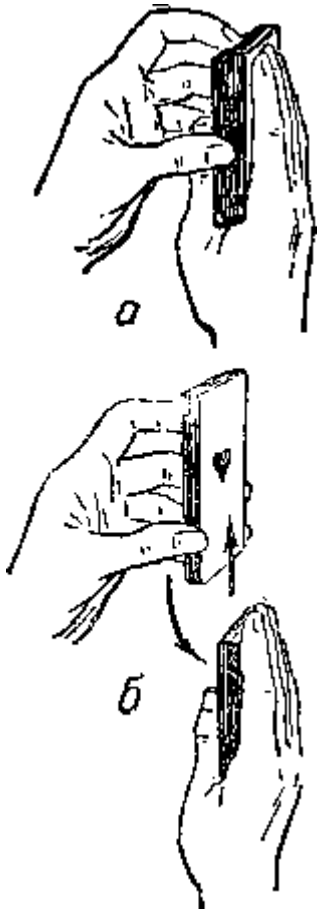


Рис. 117

Карта, которую зрители видели до этого, исчезла, но им кажется, что она в правой руке фокусника, прижатой к груди. Об этом они непременно скажут фокуснику, но, к немалому их удивлению, правая рука фокусника пуста. Карты нет ни снизу, ни сверху, она оказывается в середине колоды.

Секрет фокуса в следующем: когда фокусник сдвигал свою правую руку медленно вниз, он с помощью указательного пальца левой руки *(рис. 117, а)* захватил несколько карт сверху колоды и прижал их большим пальцем правой руки к ладони *(рис. 117, б)*.

Зрители этих карт не видели, так как они были скрыты от них ладонью руки фокусника.

Когда же фокусник вторично закрыл колоду своей правой рукой и затем быстро отнял руку и прижал ее к груди, зрители не увидели прежней карты, потому что фокусник закрыл ее картами, которые находились в его правой руке.

Больше двух раз подряд этот фокус показывать не следует.

Отгадывание карт

Развернув веером семь-девять карт *(рис. 118),* фокусник просит присутствующих загадать любые из них и в любом количестве. Затем он складывает веер и колоду прячет за спину. Держа колоду за спиной, он выбрасывает на стол по одной пять-шесть карт и, раскрывая их, спрашивает, есть ли среди них задуманная зрителями карта. Получив утвердительный ответ, фокусник отыскивает и показывает задуманную карту. И так через каждые пять-шесть вновь открытых карт он повторяет свой вопрос и отгадывает по очереди все задуманные карты.

Рис. 118

Секрет этого фокуса состоит в следующем.

Когда веер с задуманными картами сложен, то все они оказались внизу колоды. Когда фокусник выбрасывает карты на стол, то четыре-пять из них он берет сверху колоды и только одну — снизу и запоминает ее. Причем она не должна быть ни первой, ни последней среди выброшенных карт. Если зрители говорят, что среди очередной партии открытых карт есть задуманная ими, то фокуснику легко назвать и показать эту карту, так как она взята им снизу колоды.

Для этого фокуса нужна колода из 52 карт.

Карта из кармана

Перетасовав колоду, фокусник кладет ее в карман своего пиджака и обращается к публике:

— Прошу вас, назовите две любые масти.

— Бубны и трефы, — называет публика.

— А какие две масти остались?

— Черви и пики, — отвечают зрители.

— Назовите из них одну масть.

— Черви.

— Назовите из червей четыре карты, учитывая, что у меня в колоде 36 карт.

— Туз, король, дама, валет, — следует ответ.

— Прошу из этих карт назвать две.

— Валет и туз — называют зрители.

— Назовите из них одну карту.

— Туз, — следует ответ.

— А какая карта осталась?

— Валет, — дружно отвечает зал.

— Валет червей, — уточняет фокусник. — Которым по счету я должен достать вам этого валета из своего кармана?

— Восьмым, — после непродолжительного спора отвечают зрители.

И фокусник достает из кармана пиджака семь карт, восьмым достает валета червей.

Секрет фокуса не сложен. Фокусник заранее положил вниз колоды валета червей. И когда, как казалось зрителям, он тщательно перетасовывал колоду, валет червей все время оставался внизу колоды, Для этого достаточно нижнюю карту слегка придерживать подушечками пальцев руки, в которой держишь колоду. Так он и положил колоду карт в карман своего пиджака с валетом червей внизу.

Есть и другой способ. Можно заранее положить валета червей в карман, а затем туда же положить колоду.

Если вы внимательно прочтете приведенный выше разговор фокусника с публикой, вы легко поймете, как постепенно фокусник заставил зрителей назвать валета червей, известного ему заранее. В тех случаях, когда зрители называли не ту масть или карты, фокусник заставлял назвать оставшуюся масть или оставшиеся неназванными карты; поступая так, вы всегда принудите зрителей назвать нужную вам карту.

«Королевский» фокус

Фокусник предлагает зрителям несколько раз подснять колоду карт. Затем, сняв сверху ее четыре карты и глядя только на них, он одну за другой называет все карты, оставшиеся в колоде. Назвав карту, он берет ее сверху колоды и показывает зрителям.

Секрет фокуса несложен. Нужно иметь колоду из 32 карт, то есть по восемь карт в масти, начиная с семерки и до туза включительно. Карты укладываются в колоду по определенному принципу. Вначале все карты раскладывают по мастям в четыре ряда и затем по ходу небольшого рассказа карты собираются фокусником в колоду. Попробуйте собрать карты по приведенному ниже рассказу, разложив предварительно их по мастям в четыре ряда.

Вот этот рассказ.

«В семь часов вечера (возьмите из первой масти, из первого ряда семерку) шел ревнивый король (из второго ряда, из второй масти берите короля) через мост (пропустите третью масть) и встретил даму (из четвертой масти берите даму) с восемью (переходите к первой масти и берите восьмерку) валетами (из второй масти берите валета), тут он вызвал туза (берите из третьей масти туза) и велел всех девятерых (кладите в колоду из четвертой масти девятку) посадить в десятую башню (вновь переходите к первой масти и берите из нее десятку)».

Далее, перейдя ко второй масти, снова начинайте собирать карты по этому же рассказу. Повторив рассказ четыре раза, вы соберете в одну колоду все карты. При этом нужно помнить, что карты собирают в колоду на ладони левой руки лицевой стороной кверху, иначе нарушится последовательность рассказов.

Теперь, сколько бы вы ни подснимали колоду, «цепочка из четырех рассказов» не будет нарушена, при этом в колоде будет меняться только начало рассказа. Когда колода собрана и несколько раз подснята, фокусник берет сверху колоды четыре карты.

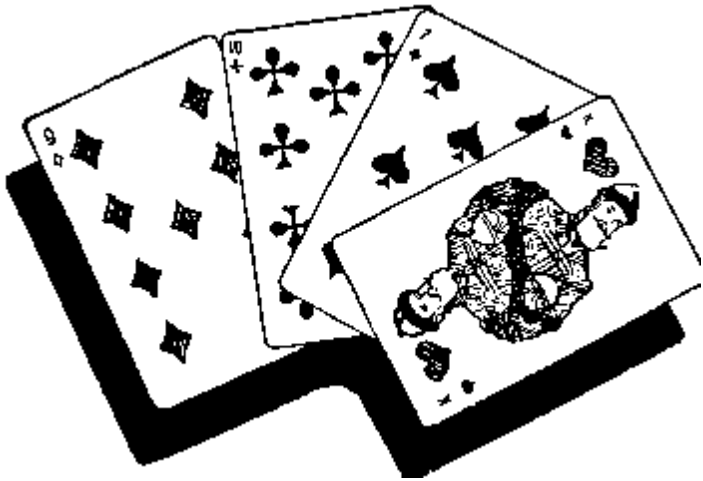


Рис. 119

Взяв эти карты, он раскрывает их веером слева направо; таким образом, у него в руках оказывается часть из общей цепочки рассказов, которую он может легко продолжить. Разберем это на конкретном примере, который показан на рис. 119. Здесь слева направо вы видите не только течение рассказа, но и порядок расположения мастей, в котором была разложена колода. Крайняя карта справа — король (червей). Следовательно, на этой карте оборвался рассказ. Помня рассказ, мы знаем, что дальше следует* «…через мост и ветре тил даму…» Это значит, что пропущена бубновая масть и сверху колоды должна быть дама треф, а за ней по ходу рассказа и расположению мастей следует восьмерка пиковая, далее валет червонный, за которым следует туз бубновый и так далее. Так, повторив рассказ четыре раза, вы «отгадаете» все карты колоды.

Запомните приведенный выше рассказ, и вы сможете показать э тот фокус.

Рассказ-фокус

Фокусник ведет следующий рассказ:

«Шли однажды четыре дамы (при этом выкладывает в ряд четырех дам), и нашли они по червонцу (кладет поверх дам четыре карты червовой масти), но напали на них разбойники — валеты **и** отняли у них червонцы (кладет поверх ранее выложенных карт валетов). Дамы пожаловались на разбойников тузам (кладет тузов), тузы рассказали об этом королям (выкладывает четырех королей), и короли приказали казнить разбойников пиками (кладет четыре пиковые карты поверх королей). Вот и весь печальный рассказ», — говорит фокусник, собирая выложенные карты в одну колоду, и дает по очереди нескольким зрителям подснять колоду. Затем раскладывает всю колоду карт на шесть стопок Карты раскладываются на столе лицевой стороной вниз. Когда же в заключение фокусник открывает карты, то в каждой из шести стопок оказываются карты только одного значения или только одной масти, то есть в одной только валеты, в другой только тузы и т. д.

Этот фокус особой сноровки не требует, и его можно сразу показывать на людях.

Десять «магических» пар

Фокусник раскладывает на столе десять пар карт и предлагает зрителям задумать несколько пар из них. Когда карты задуманы, он, собрав карты в одну колоду, не сбивая их парности, вновь раскладывает колоду на столе в четыре ряда по пяти карт в каждом ряду. Обращаясь к зрителям, фокусник просит указать каждого из участвующих, в каких рядах находится задуманная ими пара карт.

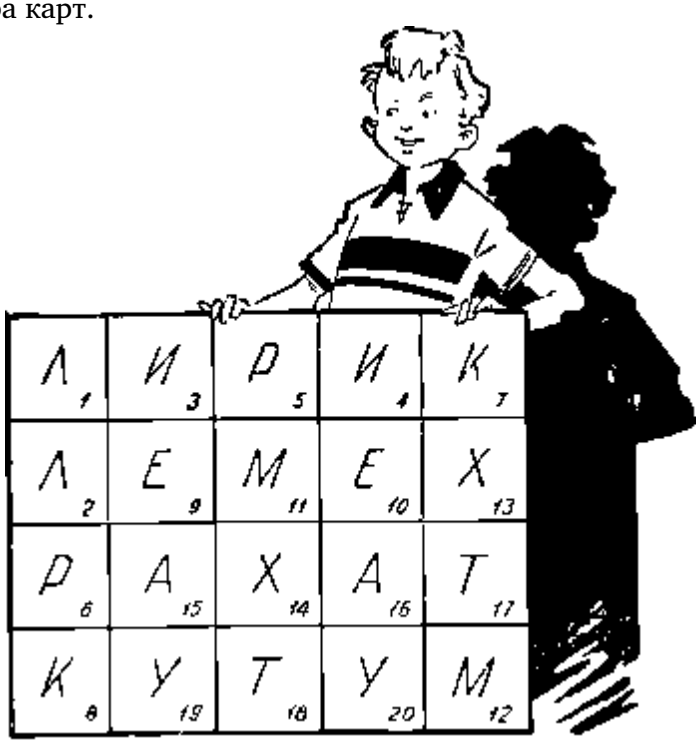


Рис. 120

После чего он «угадывает» и называет эти карты.

Как делается фокус? Внимательно рассмотрите рисунок 120. На нем в двадцати клетках в четырех рядах размещены четыре слова: «Лирик», «Лемех», «Рахат», «Кутум».

Эти слова составлены из десяти пар букв (Л, И, Р, К, Е, М, Х, А, Т, У), и у вас в колоде десять пар карт.

Разложите все карты колоды (лицевой стороной кверху) по буквам этих слов. Первая буква в слове «Лирик» — «л», кладите первую карту. Вторично «л» встречается в слове «Лемех» — тоже

первая буква, кладите вторую карту под первую, то есть соответственно в начале второго ряда. Вторая буква в слове «Лирик» — «и», кладите третью карту рядом с первой, второй раз «и» встречается в том же слове через одну букву, кладите четвертую карту в этом же ряду на расстоянии одной карты от третьей. Третья буква в этом слове «р», кладите на ее место пятую карту. Шестую положите на то место, где стоит буква «р» в слове «Рахат». Затем поставьте карту на букву «к» в слове «Лирик» и на эту же букву в слове «Кутум».

Теперь переходите во второй ряд и в слове «Лемех» по порядку кладите две карты на букву «е». Затем кладите карту на букву «м», а следующую карту кладите на место буквы «м» в слове «Кутум».

Теперь вы понимаете, что каждая пара карт разложена на одни и те же буквы. Чтобы вам легче было усвоить, как раскладывать карты, на рис. 120 в клетках, кроме букв, стоят еще цифры, которыми обозначен порядок раскладки карт.

Когда вы хорошо усвоили раскладку колоды, то вам легко будет угадать задуманные зрителями пары карт.

Для этого вам достаточно знать, в каких рядах они находятся. Например, вам говорят, что задуманная пара находится в первом и четвертом рядах. Это значит, что карты лежат на местах, соответствующих букве «к», так как других повторяющихся букв в этих двух рядах нет.

Если карты находятся во втором и третьем рядах — эти карты соответствуют букве «Х».

Фокус с 21 картой

У фокусника в руках 21 карта. Раскладывая их на столе лицевой стороной кверху на три стопки (по семь карт в каждой стопке), фокусник предлагает зрителям задумать одну из карт и сказать, в какой стопке находится задуманная карта. Затем он складывает карты в одну колоду так, чтобы стопка с задуманной картой была помещена в середину между двумя другими. После этого он вновь раскладывает карты на три стопки и, узнав, в какую стопку легла задуманная карта, вновь собирает стопки в одну колоду по указанному выше принципу. Разложив в третий раз карты на стопки, он собирает их в колоду так, чтобы стопка с задуманной картой легла на верх колоды. Далее, спрятав карты за спину, фокусник снимает сверху колоды три карты и перекладывает их вниз, а четвертую (то есть лежащую на верху колоды) карту слегка сдвигает вбок и бросает колоду отвесно с высоты 50–60 сантиметров на стол От движения воздуха верхняя сдвинутая карта переворачивается лицевой стороной вверх. Это и есть задуманная зрителем карта.

Концовку фокуса нужно хорошо отрепетировать. После нескольких упражнений карта у вас будет легко переворачиваться. Эту концовку можно использовать и в других фокусах.

Пятнадцать «магических» карт

Разложив 15 карт на столе, в три ряда по пять карт в каждом, фокусник предлагает зрителю задумать одну из них и указать ряд, в котором она находится. Затем он собирает все их по порядку в одну колоду так, чтобы ряд карт, в котором находится задуманная карта, попал в середину колоды между двух других рядов. После этого фокусник снова раскладывает карты на столе, как указывалось выше, и вновь собирает их в колоду по описанному ранее способу. Когда он в третий раз раскладывает их на столе, задуманная карта будет средней, то есть третьей в ряду, который назовут зрители. Если же еще раз собрать и четвертый раз разложить карты на столе, то задуманная карта будет непременно в среднем ряду, третья от края. Постарайтесь к этому фокусу сами придумать концовку.

Фокус-шутка

Фокусник берет сверху колоды две карты — девятку и десятку бубновой и пиковой мастей. Показав их зрителям, он быстро прячет карты в середину колоды в разные места; это ясно видят зрители и бывают очень удивлены, когда фокусник снова находит эти две карты лежащими на верху колоды.

В чем здесь секрет?

Когда фокусник показывает карты и говорит, что у него в руках десятка и девятка бубновой и пиковой мастей, то он при этом все время поворачивает карты во все стороны как бы для того, чтобы их все хорошо разглядели.

На самом же деле он не дает этим возможности зрителям хорошо разглядеть карты и точно запомнить, к каким мастям они относятся. И если он в первый раз показал зрителям девятку бубен и десятку пик, то во второй раз он им показывает девятку пик и десятку бубен.

До пятнадцати

Зрителям дают колоду из 36 карт и предлагают в отсутствие фокусника положить на стол три карты и на каждую из них положить сверху столько карт, скольких очков у этой карты не хватает до пятнадцати.

Поясним это на примере. Предположим, что имеются три карты: валет, шестерка и туз. Так как валет имеет два очка, то поверх него нужно положить (по количеству недостающих очков до пятнадцати) тринадцать карт, поверх шестерки — соответственно девять карт, а поверх туза — четыре.

Когда зрители закончат раскладку карт, фокусник берется по оставшимся картам узнать сумму очков трех первых (то есть нижних) карт.

Фокусник берет оставшиеся карты, внимательно осматривает их и называет сумму очков трех первых (нижних) карт.

Раскроем секрет фокуса. Когда фокуснику отдают остаток карт, он делает вид, что тщательно их рассматривает, а на самом деле он их считает и к их количеству прибавляет еще двенадцать. Полученная таким образом сумма и будет суммой очков трех нижних карт.

Описанные выше фокусы с обыкновенными картами показываются обычно в домашней обстановке, и лишь некоторые из них можно показывать со сцены. Последующие фокусы можно делать только со специально подготовленными фокусником картами, и их можно показывать на клубной сцене.

Карта — «хамелеон»

У фокусника в руках бубновый туз. Взмах руки — и туз превратился в девятку; еще взмах — и в руках у него тройка; взмах — и зрители видят пятерку; взмах — и перед ними снова туз. Для этого фокуса нужно самому изготовить из плотной бумаги двухстороннюю карту, которую вы видите на рис. 121.

Прежде чем показывать этот фокус, нужно хорошо его отрепетировать и добиться четкости движений и превращений карты.

Засучив рукава, возьмите карту в правую руку, как указано на рис. 121. В этом положении под большим пальцем вашей руки скрыто одно бубновое очко, и поэтому зрителям кажется, что вы держите туза. Быстро взмахните рукой сверху вниз и обратно и в этот момент поверните карту вдоль длинной ее стороны и держите ее, как показано на рис 122, *а.*

Зрители видят девятку, не подозревая того, что большой палец вашей руки скрывает от них дефект этой девятки.

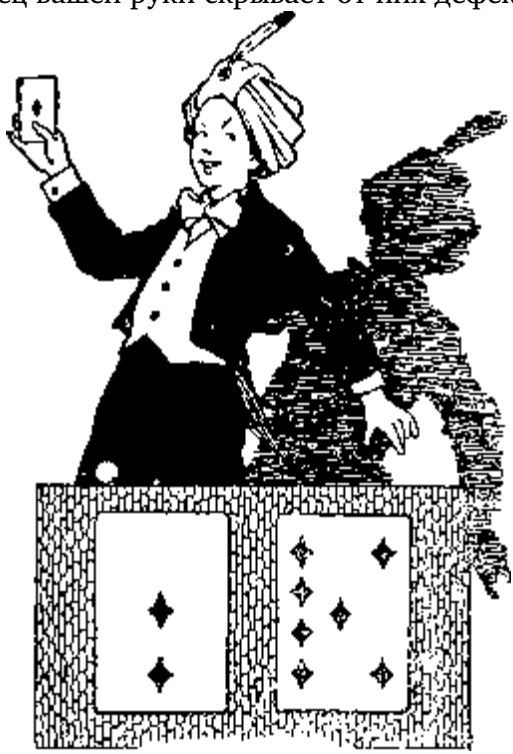


Рис. 121

Второй взмах рукой, и в этот момент повернутая вдоль короткой своей стороны карта «превращается» из девятки в тройку *(рис. 122, б)*. Зрителям и невдомек, что под вашим большим пальцем у этой тройки не хватает целого очка. Повторив в точности первое движение (повернув карту вдоль длинной ее стороны), вы превращаете тройку в пятерку *(рис. 122, в)*. В этом случае большой палеи скрывает уже ставшие лишними два очка. Если теперь карту вновь повернуть вдоль короткой ее стороны, она превратится в туза *(рис. 121)*.

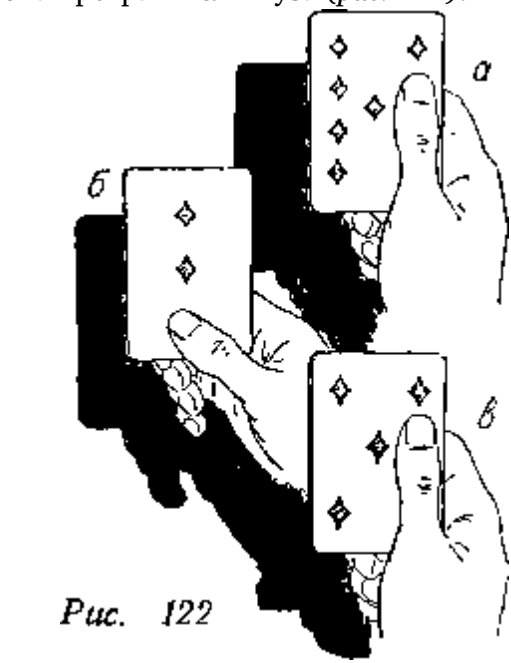


Рис. 122

Фокусник ставит на авансцену два столика или легкие тумбочки *(рис. 123)* На них ничего нет, это нужно показать зрителям. Затем фокусник кладет на столики по одному платочку. Взяв из колоды две карты — туза треф и туза червей, — он кладет их под платки на разные столики и предлагает зрителям хорошо запомнить, где какая карта лежит.

После этого фокусник уверяет зрителей, что карты поменялись местами. И действительно, там, где до этого лежал туз треф лежит туз червей, и наоборот — на месте червонного туза оказался туз треф.

Как это произошло?

Карты эти сделаны самим фокусником из плотной бумаги, и на каждой из них с одной стороны нарисован туз треф, а с другой — туз червей. Когда фокусник клал карты под платки, он повернул их обратными сторонами.

Этот фокус лучше показывать после нескольких более

серьезных фокусов с целой колодой карт. И достать ваши карты для этого фокуса нужно из колоды, чтобы публика думала, что фокус продолжается с обычными картами.

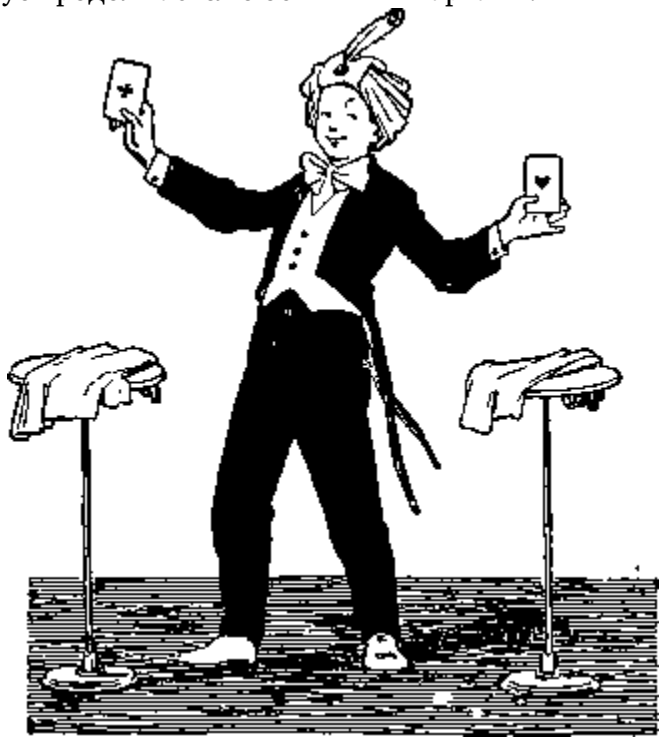


Рис. 123

«Стареющие» карты

«Вот у меня четыре валета. Сейчас я превращу их в королей. Для этого я беру одного валета и заменяю его королем». — Фокусник поворачивает карты лицом к себе и меняет валета на короля.

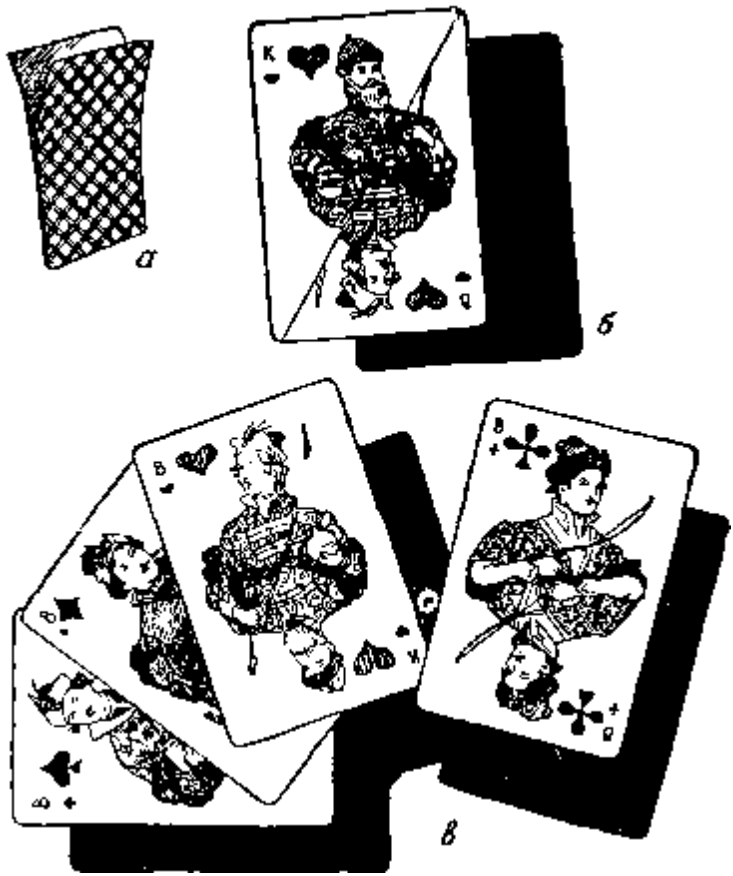


Рис. 124

Затем он поворачивает карты к зрителям, и, действительно, валеты превратились в королей. Заменив короля валетом, фокусник вновь обращает королей в валетов.

Секрет этого фокуса ясен из рис. 124.

Объясним, как приготовить такие карты. Взяв трех валетов и трех королей, расслоим эти карты, то есть аккуратно с помощью острого ножа разделим каждую из этих карт на два слоя по толщине *(рис. 124, а)*. Таким образом, сорочки карт будут

отделены от картинок. Наложим точно картинку короля на картинку валета и острым ножом по линейке одновременно разрежем обе картинки по диагонали, а затем, взяв одну половинку короля и одну половинку валета, наклеим их на целую сорочку.

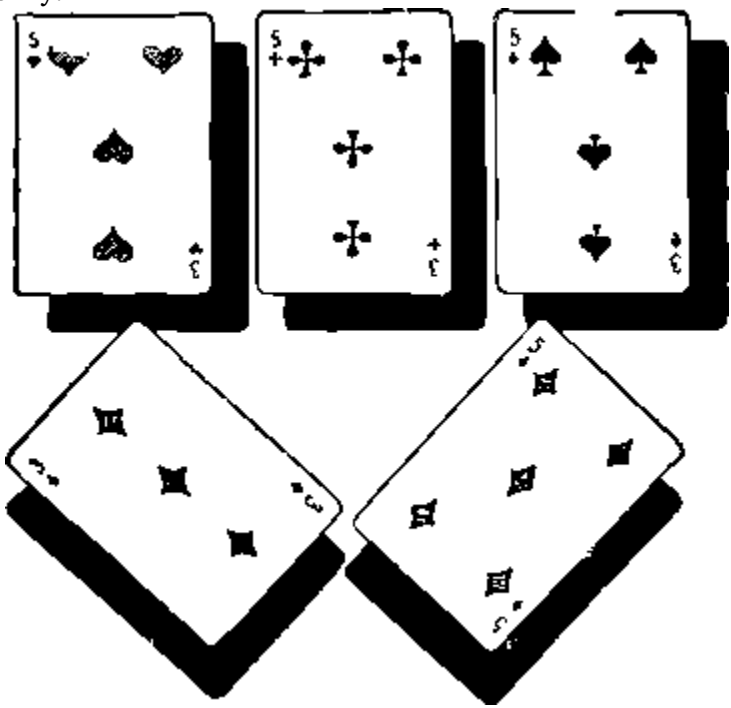


Рис. 125

У нас получится карта, изображенная на рис. 124, *б.* Так мы приготовим еще две карты. Теперь если взять эти карты и сложить, как показано на рисунке 124, *в,* то зрители увидят четырех валетов. Таким же образом валеты обращаются в королей.

Можно на плотной бумаге нарисовать карты, показанные на рис. 125. Эти карты «способны превращаться» из троек в пятерки. Принцип «превращения» у них тот же, что был описан выше.

«Послушная» карта

Колода карт вставлена в держатель (рис. 126), который нужно изготовить из фанеры. Изготовляя держатель, учтите, что колода в него должна входить совершенно свободно.

Фокусник объявляет, что в этой колоде есть карта, которая понимает человеческую речь. Публика, естественно, не верит ему. Тогда он, взяв «волшебную палочку», подносит ее к колоде и говорит: «Дама пик, покажись!» И дама пик вылезает из колоды, к удивлению зрителей.

Фокус этот не сложен, и секрет его заключен в следующем: с обоих концов в толщину торцовой стороны карты (в нашем примере — дама пик) вставлены небольшие кончики тонкой стальной иглы, а в «волшебную» палочку вставлен магнит, с помощью которого фокусник и вытягивает карту из колоды.

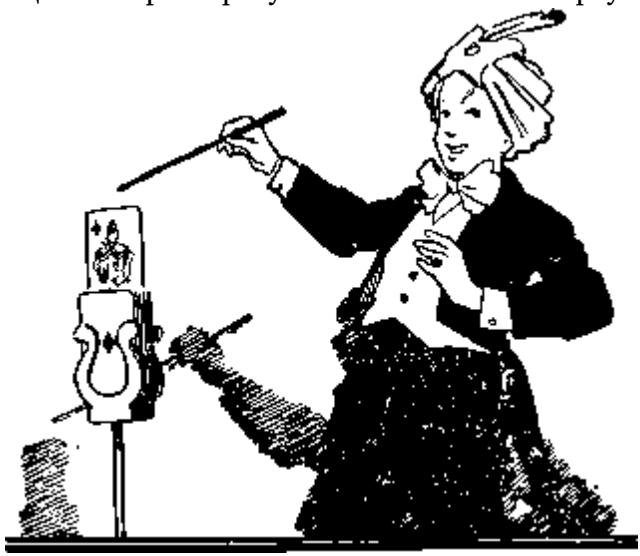


Рис. 126

Магнит должен быть достаточной силы, чтобы вытянуть карту.

Фокуснику хорошо иметь в запасе не одну, а несколько карт, оснащенных стальными иголками. Тогда фокус можно расширить и повторить.

Необычный баланс

На рис. 127 вы видите вазу, стоящую на ребре игральной карты. Это кажется невероятным, но тем не менее фокусник установил ее именно так. Как он это сделал?

Для этой цели фокусник приготовил специальную карту. Взяв две обычные не атласные карты, одну из них он согнул пополам и приклеил ее к другой карте со стороны сорочки (*рис. 127 (в круге)*). Когда карты высохли, он сложил их и подложил в обычную колоду карт. Понятно, что установить вазу на такой карте совсем нетрудно, лишь бы ваза не была чрезмерно тяжелой. Фокус этот следует показать после ряда других карточных фокусов.

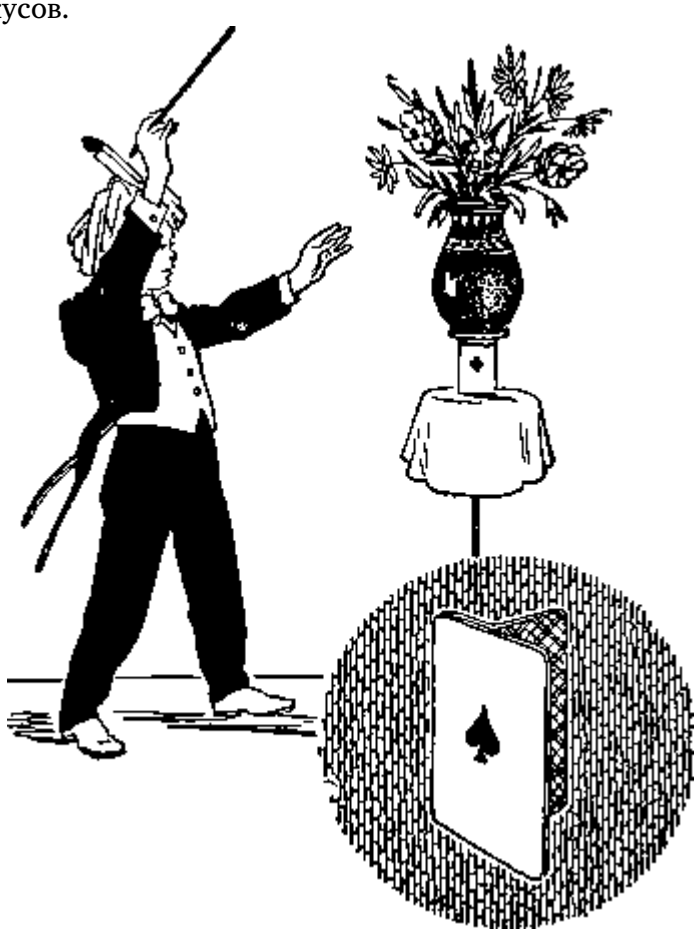


Рис 127

Фокусы со специальной колодой

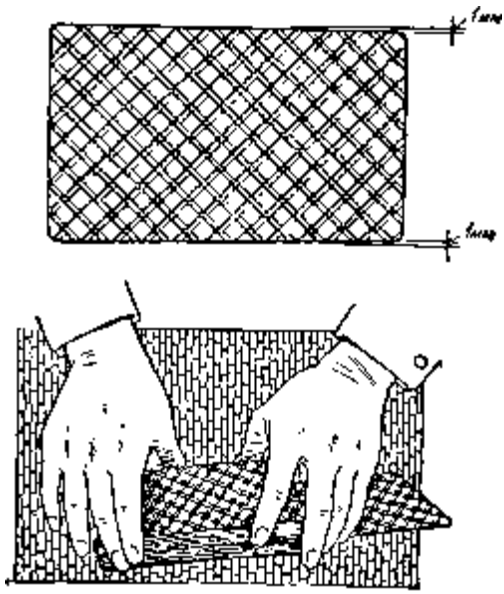


Рис. 128

Для приведенных ниже фокусов нужна специальная колода карт. Чтобы изготовить такую колоду, вам придется потрудиться, и труд ваш будет полностью вознагражден, так как на этих картах можно будет показывать много интересных фокусов.

Взяв обычную, обязательно новую, колоду карт (из 32–36 штук), вы должны будете все карты обрезать на клин, как показано на рис. 128, *а.* Обрезать карты нужно по одной, очень острым ножом, по линейке. Обрезав первую карту, вы все последующие обрезаете точно по ней. Для этого первую карту накладывают поверх обрезаемой, по кромке верхней карты кладут линейку и затем ножом обрезают нижнюю карту точно по верхней.

Когда будут обрезаны все карты, сложите их в колоду так, чтобы они широким концом лежали в одну сторону. Затем достаньте из колоды одну карту, заметьте ее и, перевернув широким концом в другую сторону, вложите в колоду. Колоду хорошо перетасуйте. Возьмите колоду в руку, как показано на рис. 128, *б,* и проведите пальцами другой руки (не нажимая сильно) вдоль обреза колоды; замеченная вами карта легко выдернется из колоды и останется в вашей руке. В этом и

заключен секрет наших карт.

Первый фокус

Предложите кому-нибудь из зрителей вытащить из колоды и запомнить какую-либо карту. Когда зритель вытащит карту и будет ее рассматривать, вы в это время незаметно поверните колоду к нему другим торцом (концом), противоположным тому, с которого он достал свою карту. Теперь, когда карту снова вложат в колоду, она окажется лежащей в разрез с остальными картами, и ее легко будет достать из колоды по описанному выше способу. Дайте кому-нибудь из зрителей перетасовать колоду, а затем быстро достаньте из нее задуманную карту.

Можно одновременно дать нескольким зрителям задумать по очереди несколько карт, но не забывайте при этом каждый раз поворачивать колоду, а затем все задуманные карты одновременно достаньте из колоды, и пусть зрители сами разберут между собой эти карты.

Второй фокус

Зрители сами тщательно растасовывают колоду и передают ее фокуснику, а он немедленно достает из нее четырех тузов или любые другие карты. Ясно, что эти карты были им заранее положены в разрез всем остальным картам, и поэтому он достал их без труда.

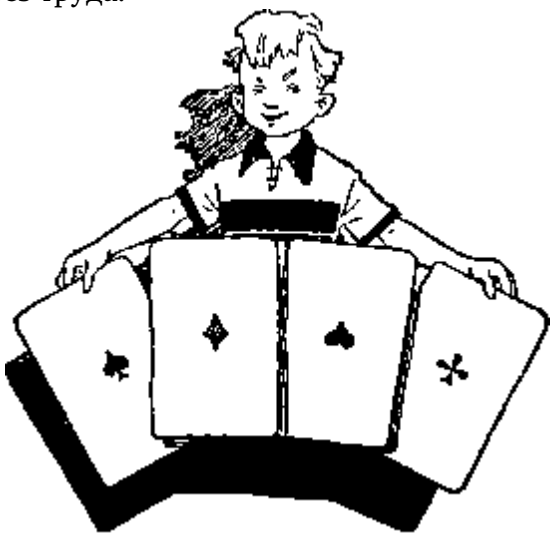


Рис. 129

Третий фокус

Фокусник раскрывает перед публикой колоду карт и показывает, что карты в ней тщательно перемешаны. После этого он начинает на глазах у зрителей еще тщательнее перетасовывать карта, и каково же бывает удивление зрителей, когда фокусник вдруг неожиданно быстро делит колоду на две равные части и, раскрыв их веером, показывает зрителям, что у него в одной руке карты только красного цвета (бубны и черви), а в другой — черного цвета (пики и трефы).

Понятно, что карты в колоде соответственно их цвету были сложены широкими своими концами в разные стороны заранее, иначе фокуснику не удалось бы их так легко разделить на два цвета.

Фокус этот требует от исполнителя некоторой сноровки, и поэтому его до начала представления нужно хорошо отрепетировать.

По описанному способу можно достать любую масть, конечно, предупредив публику заранее, какую именно масть будете доставать.

На этих картах можно показывать и другие фокусы, которые вы придумаете сами. На них можно также показывать фокусы, описанные в начале этого раздела: Например, «Карта из кармана», «Фокус-шутка» и др.

Математические фокусы

Раздайте несколько десятков небольших листочков белой бумаги зрителям, у которых есть карандаши или авторучки, и предложите им следующие фокусы.

Первый.

Пусть каждый напишет любое однозначное число, кроме нуля. Затем умножит его на пять, полученный результат удвоит и прибавит к нему четыре. В полученном числе зачеркнет первую цифру. К оставшемуся числу прибавит одиннадцать. После этого фокусник объявляет, что в результате у всех получилось пятнадцать.

Проверим это на цифровом примере.

Предположим, написано число семь; умножив его на пять, получим 35; удвоив его, получим 70; прибавив четыре, получим 74; зачеркнем первую цифру, останется 4. Понятно, если теперь прибавить одиннадцать, то в итоге получится пятнадцать.

Вас не должна смущать простота этого фокуса. В этом зрители сумеют разобраться позднее. Переходите к следующему фокусу.

Второй.

Пусть каждый задумает и напишет любое однозначное число, кроме нуля, затем утроит его.

Рис. 130

Полученный результат еще раз утроит и прибавит к произведению задуманное им число, а затем к результату прибавит число восемь. В полученном числе зачеркнет первую цифру, а от оставшейся отнимет пять. К остатку прибавит четырнадцать. В результате у всех получится одно число — семнадцать. Проверьте это на цифровом примере.

Третий.

Фокусник предлагает зрителям задумать любое число, кроме нуля, из любого количества знаков и записать его. К этому числу нужно прибавить единицу. Утроив сумму, еще прибавить единицу, к результату следует прибавить задуманное число. От этой суммы отнять четыре, разность разделить на четыре, к частному прибавить шесть, от полученного числа отнять задуманное и результат удвоить. В итоге у всех получится число

двенадцать. Проверьте это.

Четвертый.

Одному из зрителей предлагают задумать и написать на своей бумажке любое четное трех-четырехзначное число. Пусть он его утроит, потом разделит на два, результат вновь утроит, а затем разделит на девять. После того как зритель сообщит свой последний результат, фокусник без труда назовет задуманное им число.

Число, которое назовет зритель, будет всегда равно половине задуманного им ранее числа.

Пятый.

Каждый зритель записывает любое число, которое затем должен удвоить. После этого фокусник называет произвольное четное число, которое зрители должны прибавить к своим результатам. Полученную сумму каждый делит на два и от частного отнимает свое задуманное число. Фокусник объявляет результат, который получился, к удивлению, общим у всех, и равен он половине названного фокусником произвольного числа.

Рис. 131

Шестой.

Фокусник предлагает зрителям записать на своих бумажках любые трехзначные числа с условием, что число должно быть написано тремя разными не повторяющимися цифрами (например 723). Затем они должны это число записать наоборот (в нашем случае 327). Так получились два числа.

Зрители должны вычесть из большего числа меньшее. Затем фокусник по очереди каждому называет получившийся у него остаток. Но для этого ему зритель сообщает только одну последнюю цифру своего остатка.

Зная последнюю цифру, нетрудно назвать весь остаток. Средняя цифра в этих остатках всегда будет девять, а сумма крайних цифр также всегда будет равна девяти. Проверим на нашем примере: 723–327 = 396. Если фокуснику назовут последнюю цифру 9 — это значит, что в остатке получилось 99.

Седьмой.

Одного из зрителей фокусник приглашает на сцену и предлагает ему на стоящей здесь доске написать любое многозначное число. Когда это число написано, фокусник что-то записывает на листке бумаги, вкладывает его в конверт, который заклеивает и передает в зал другому зрителю для сохранения.

Затем он просит стоящего на сцене зрителя под первым числом написать любое другое число, равное по количеству знаков первому. Под этими числами фокусник подписывает третье число и подводит под ним черту, после чего стоящий на сцене зритель подытоживает сумму этих трех чисел.

Когда сложение произведено, на сцену приглашается зритель с конвертом, который он вскрывает и достает из него листок бумаги, где рукой фокусника записана сумма, получившаяся на доске, причем совершенно точно. Все зрители это видят, так как на бумажке сумма написана крупно и четко.

Как это получилось?

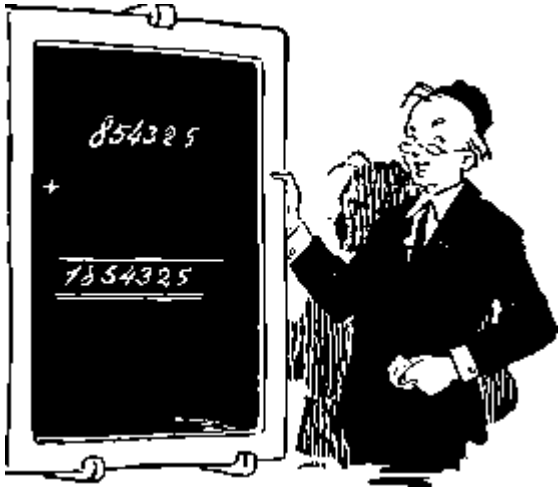


Рис. 132

После того как зритель написал первое произвольное число (например, 854 326), фокусник тут же записывает будущую сумму трех чисел так: первая цифра всегда будет в этой сумме единица (1), за ней он полностью пишет то число, что уже написано зрителем на доске, но последнюю его цифру уменьшает на единицу (то есть в нашем случае — 1 854 325). Это число и будет в конце фокуса точно соответствовать сумме трех чисел, пока еще не известных-фокуснику. Когда конверт с ответом заклеен и сдан на хранение, зритель на доске пишет второе произвольное шестизначное число, (допустим, это–735 928). Фокусник, подписывая третье число под вторым, должен написать такое число, чтобы каждая его цифра дополняла каждую цифру второго числа до девяти (9) в нашем случае это — 264 071). Если сложить эти числа (854 326 + + 735 928 + 264 071), ответ будет точно тот, который предвосхитил фокусник (1 854 325). Проверьте этот фокус на других числах.

Восьмой.

Фокусник приглашает на сцену двух зрителей. Одному из них он отдает на сохранение запечатанный конверт, а второго просит написать одно под другим пять многозначных (скажем, пятизначных) чисел. Затем фокусник под этими числами пишет еще пять чисел и просит второго зрителя сложить все десять написанных на доске чисел. Когда сложение закончено, фокусник, проверив, правильно ли оно сделано, просит первого зрителя

вскрыть конверт и достать находящийся там ответ. Ответы в конверте и на доске полностью совпадают. Зрители бывают очень удивлены тем, что фокусник заранее и совершенно точно предугадал сумму десяти не известных ему чисел.

Секрет этого фокуса заключен в следующем.

Фокусник пишет свои пять чисел так, чтобы каждое из написанных им чисел дополняло все цифры каждого числа, соответственно написанного ранее зрителем, до девяти (9), то есть, чтобы сумма двух этих чисел была равна 99 999.

Теперь ясно, как фокусник заранее угадал сумму десяти чисел. Она будет равна 99 999 х 5 = 499 995, (так как у нас пять пар чисел, а сумма каждой пары равна 99 999).

Проверим это на цифровых примерах.

Предположим, зритель написал пять таких чисел: 77 028; 85 436; 23 617; 62 202 и 19 869. В этом случае фокусник должен написать такие числа: 22 971; 14 563; 76 382; 37 797 и 80 130; сложите их, и вы получите в ответе 499 995. Числа можно брать с любым количеством знаков и в любом количестве, но соответственно с этим будет меняться ответ.

Девятый.

Зрителю, сидящему в первом ряду, фокусник передает бумагу и карандаш и предлагает ему записать какое-либо трехзначное число и запомнить его, а бумагу и карандаш передать зрителю, сидящему в третьем ряду. Тот должен будет повторить это число, написав его рядом с первым (предположим, было 378, стало 378 378), и передать его в пятый ряд. Там число делят на семь и результат передают в седьмой ряд, где полученный результат делят на одиннадцать и передают в девятый ряд. В девятом ряду полученное число делят на тринадцать и вслух громко называют полученное частное; оно равно 378. Фокусник говорит, что это и есть то число, которое было написано первым зрителем, и тот подтверждает это.

Десятый.

Зритель задумывает и записывает любое двузначное число (скажем, он задумал 11). К нему следует прибавить единицу (11 + 1 = 12), полученное число умножить на три (12 х 3 = 36), еще прибавить единицу (36 + 1 = 37), прибавить задуманное число (37 + 11 = 48). После того как зритель сообщает свой

последний результат, фокусник объявляет первое задуманное им число.

Делается это так. От сообщенного числа (48) фокусник в уме отнимает 4 (48 — 4 = 44), полученную разность делит на четыре (44: 4 = 11) и получает задуманное зрителем число (11).

Одиннадцатый.

Теперь зритель задумывает трехзначное число (пусть задумано 387). Затем первую цифру этого числа нужно удвоить (3 х 2 = 6), к результату прибавить пять (6 + 5= 11), полученную сумму умножить на пять (11х5 = 55), к произведению прибавить вторую цифру задуманного числа (55 + 8 = 63), это число умножить на десять (63 х 10 = 630) и к результату прибавить последнюю цифру задуманного числа (630 + 7 = 637). После того как зритель сообщает свой последний результат, фокусник объявляет первое задуманное им число.

Для этого от сообщенного числа (637) фокусник отнимает 250 (637–250 = 387) и получает задуманное зрителем число 387.

Двенадцатый.

Зрителю предлагают написать на своем листке бумаги число дня его рождения (предположим, это 26), затем он должен его удвоить (26 х 2 = 52), умножить на десять (52 х 10 = = 520), прибавить 73 (520 + 73 = 593), еще раз умножить на пять (593 Х 5 = 2965) и, наконец, прибавить порядковый номер месяца своего рождения (предположим, это май — пятый месяц; 2965 4–5 = 2970). После того как зритель сообщит число, полученное в результате всех этих действий, фокусник называет месяц и число рождения этого зрителя.

Секрет фокуса в следующем.

От объявленного числа (2970) фокусник отнимает 365 (2970 — 365). В полученном числе (2605) первые две цифры указывают число рождения, а две последних — порядковый номер месяца рождения (в нашем примере — это 26 мая).

Проверьте фокус на примере своего дня и месяца рождения.

Тринадцатый.

Тому же зрителю предлагают написать трехзначное число из

трех разных цифр (например, 385). Затем написать его в обратном порядке (583). Из большего числа нужно вычесть меньшее (583–385 = 189), полученное число написать в обратном порядке (891) и сложить с тем числом, из которого оно образовалось (891 + 198 = 1089). К полученной сумме зритель должен добавить количество своих лет (скажем, ему 47 лет; 1089 + 47 = = 1135). Когда он вам скажет число, которое у него получилось в результате всех этих действий (1136), фокусник говорит, что он родился в 1911 году 26 мая и что ему 47 лет; зритель будет очень удивлен. Делается же это совсем просто: от объявленного зрителем числа (в нашем примере 1136) фокусник отнимает 1089 (1136–1089 = 47) и узнает, что ему 47 лет; день его рождения фокусник знает из предыдущего фокуса; теперь совсем не трудно высчитать год его рождения.

Двенадцатый и тринадцатый фокусы можно объединить в один и результат объявить после второго фокуса.

Четырнадцатый.

Спросите вашего зрителя, есть ли у него братья и сестры. В случае утвердительного ответа дайте ему карандаш и бумагу. Попросите его написать число имеющихся у него братьев (скажем, у него их пять). К этому числу пусть он прибавит три (5 + 3 = 8), сумму умножит на пять (8х5 = 40), к результату прибавит 20 (40 + 20 = 60), затем умножит на два (60 X 2 = 120), теперь пусть прибавит число имеющихся у него сестер (скажем, у него две сестры: 120 + 2 = 122), к этой сумме прибавит еще пять (122 + 5 = 127). Когда вам объявят число, полученное от этих вычислений (127), вы от него отнимаете 75 (127 — 75 = 52) и по полученному ответу (52) по первой его цифре называете число братьев (5), а по второй — сестер (2).

***

В заключение нам хочется дать несколько полезных советов начинающим фокусникам.

Никогда не показывайте не отрепетированного фокуса. Неотработанный фокус легко разгадывается зрителями и перестает быть для них интересным.

Не повторяйте один и тот же фокус подряд два раза, а также два похожих фокуса на одном и том же аппарате.

Каждое движение и слово должны продумываться

фокусником заранее, поэтому для выступления перед публикой следует иметь хорошо продуманный план. Только тогда выступление будет иметь должный успех.

При показе фокусов между вами и зрителями должно быть расстояние не менее 4–5 метров.

Выбирая место для показа, обратите внимание на источник света: иногда неудачное расположение его может раскрыть «секрет» аппаратов.

Если кто-либо из ваших друзей играет на музыкальном инструменте, попросите его сопровождать ваше выступление музыкой.

Старайтесь заставить по возможности большее число зрителей активно участвовать в каждом фокусе: обращайтесь к ним с вопросами, просите внимательнее следить за вами, проверять те или иные предметы — это оживит ваше выступление.